132 oldal › 3 CD melléklet › teljes PC játék

PC GURU

szórakoztató informatikai magazin › 2002/3

ODDWORLD: ABE'S EXODDUS TELJES JÁTÉKKAL

› Bemutatók

ARX FATALIS

UNREAL TOURNAMENT 2

A JÖVŐ ELKEZDŐDÖTT: 2002 LEGJOBBJAI › 2001 BEFUTÓI › DEUS EX 2 › UNREAL 2

› Ismertetők

SERIOUS SAM 2

MEDAL OF HONOR

SID MEIER'S SIM GOLF › CAPITALISM 2 › RAYMAN M › BLACK&WHITE: CREATURE ISLE

› Hardver

TFT MONITORTESZT

GEFORCE 4 BEMUTATÓ

NOKIA 5510 TESZT › ALTEC ADA 890 › INTEL PENTIUM 4 SOCKET 478 CHIPSET TESZT

A PC GURU minden számához három CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznak, kérd őket az elárusítótól!

› 1646 Ft

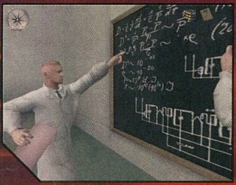
CIVILIZATION III TIPPEK TRÜKKÖK

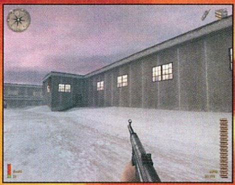
GOTHIC VÉGIGJÁTSZÁS

GAINWARD
A VILÁGON ELŐSZÖR
NVIDIA Awarded Gainward!
Best Price Performance Products 2001
NVIDIA Awarded Gainward!
Best 3D Promotor 2001
Gainward GeForce3 PowerPack !!!
Ti/500 TV
GAINWARD
Beyond Your Imagination
Cardexpert Geforce 3 Powerpack
„ JUMBO "
Geforce 3 Ti 200 Chip és
128 MB DDR SDRAM !!!!
GeForce3 PowerPack !!!
CARDEXPERT
GAINWARD
Beyond Your Imagination
Gainward GeForce2 Ti/500 XP
GAINWARD
Beyond Your Imagination
Cardexpert Geforce 3 Powerpack VIVO
„ GOLDEN SAMPLE "
Speciális válogatású Geforce 3 Processzorok64 MB 3,8 ns DDR RAM, Video Bemenet és Video kimenet, DVI csatóló, 3 Év garancia
Új Geforce Titanium széria
Cardexpert Geforce2 TI/450 TV Golden Sample
Cardexpert Geforce2 TI/500 XP Golden Sample
Cardexpert Geforce3 Powerpack TI/450 Golden Sample Cardexpert Geforce3 Powerpack TI/550 Golden Sample
Caty
HERTA
www.orca.hu
Bp. VII., Dohány utca 37. (Számítástechnikai szaküzlet és szerviz) Tel./fax: 322-7846
• Bp. VI., Ybl M. sétány 2. Westend City Center (HERTA Multimédia szaküzlet) Tel.: 238-7393 • Bp. XV., Szentmihályi út 131. (Pólus Center) Tel./fax: 419-4020 • Bp. III., Bécsi út (EURO Center) Tel/fax:437-4622 • Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14. (Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131 • Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-47. (Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043 • Bp. II., Gábor Áron u. 74-78. (Rózsakert Bevásárló közp.) Tel./fax: 391-5840 • Bp. X., Kerepesi út 73. (Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164

EA GAMES
ECOBIT multimédia
Magyarországon az Electronic Arts szoftverek kizárólagos forglmazója az EcoBIT Kft.
1077 Bp. Wesselényi u. 25. Tel.: (1) 268-03-61
PC CD-ROM
TESCO
Media Markt
cora
CD GALAXIS
576

A HÓNAP JÁTÉKA: MEDAL OF HONOR





Legdédelgetettebb álmaink váltak valóra, amikor a szerkesztőségünkbe érkezett a DreamWorks S.K.G bábáskodása alatt készített második világháborús FPS, a Medal of Honor: Allied Assault. A megdöbbentő képi világgal, változatos küldetésekkel, páratlan hangulattal és kitűnő mesterséges intelligenciával felvértezett játék azonnal a szerkesztőség kedvence lett, és pillanatok alatt a feledés homályába taszította az elmúlt hónapban bemutatott Return to Castle Wolfensteint.

A Medal of Honor révén új etalont üdvözölhetünk a First Person Shooterek palettáján, mely Steven Spielberg és a háborús veterán, Captain Dale felügyeletének köszönhetően feledhetetlen élménnyé vált. Kötelező Darab!

A PC Guru designváltása alaposan felkavarta a kedélyeket. A szerkesztőségbe beérkezett e-mailek között egyaránt találtunk dicsérő, illetve elmarasztaló véleményeket. Tudjuk jól, hogy a kinézet elsőre kisebbfajta „sokként" hatott, s ez érthető is, hiszen a PC Guru közel négy éve ugyanazzal a külalakkal jelent meg. Az olvasók észrevételeit figyelembe véve készült el a mostani szám. Számos változtatást hajtottunk végre, s a jövőben is nyitottak vagyunk minden építő jellegű kritikára.

A tél eleje nem igazán kényeztette el a PC-s játékvilágot. Nagyon kevés az új megjelenés, s azok között is csak elvétve akad sikervárományos. Még szerencse, hogy a Medal of Honor tesztelését nem kapkodtuk el, s a béta verzió hibái láttán úgy döntöttünk, hogy inkább megvárjuk a bolti változatot. Aztán itt van a Star Wars: Starfighter, a Serious Sam második része, valamint Peter Molyneux Black and White kiegészítője, a Creature Isle.

Érdemes megnézni a teljes játékunkat is, az Abe's Exoddus az első platform játék, mely felkerült a PC Gurura.

PC Guru team

6 .... CD Tartalom
7 .... Oddworld: Abe's Exoddus

8 .... Hírek
14 .... 2001 befutói

18 .... FPS dömping 2002
23 .... Kreed
24 .... Unreal Tournament 2
26 .... A jövő elkezdődött
30 .... Arx Fatalis
32 .... Hitchhikers Guide To The Galaxy
33 .... Age of Wonders II

34 .... Medal of Honor: Allied Assault
40 .... Star Wars: Starfighter
42 .... Rayman M
43 .... Tropico: Paradise Island
44 .... Frank Herbert's Dune
46 .... Capitalism 2
49 .... Tropico honosított változat
50 .... Black and White: Creature Isle
52 .... Serious Sam: The Second Encounter
54 .... Gorasul The Legacy of the Dragon
56 .... Operation Flashpoint: Red Hammer
58 .... Sid Meier's Sim Golf
61 .... Web-Lapát
62 .... Phantasy Star Online
65 .... NosztalGuru

66 .... Civilization 3 tippek trükkök
70 .... Gothic végigjátszás
80 .... Xbox rovat
82 .... Gondolatébresztő
83 .... Cheat
84 .... Mentőöv

86 .... Hardver hírek
90 .... GeForce4
92 .... Unreal Engine TT
94 .... Altec Lansing hangrendszerek
95 .... Freecom Portable II CDRW
96 .... Nokia 5510
97 .... Gericom USB
100 .... Homok a gépezetben
104 .... TFT teszt
110 .... Intel chipset teszt
114 .... 3D rovat
116 .... Hardver fórum
118 .... Grab rovat

120 .... Levelezés
122 .... Váncsa István interjú
124 .... Mozi
125 .... DVD
126 .... Könyv
127 .... Zene

128 .... A következő szám tartalmából
130 .... Impresszum

14. oldal › **2001 BEFUTÓI**

Ismét magunk mögött hagytunk egy évet, s a tavaly februári PC Guruhoz hasonlóan idén is megpróbáltunk számot vetni, és értékelni az elmúlt esztendő játéktermését...

24. oldal › **UNREAL TOURNAMENT 2**

A multiplayer first person shooter műfaját a fáma szerint John Romero találta ki, anno a Doom fejlesztésének korai szakaszában...

52. oldal › **SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER**

Az előző rész végén Komoly Sámuel, az emberiség legnagyobb hőse végre eljutott addig, hogy kb. nyolcszázezer idegen létforma likvidálása után elindulhatott...

56. oldal › **OPERATION FLASHPOINT: RED HAMMER**

Eltelt egy esztendő, és a cseh játékipar remekének számító Operation Flashpoint még mindig osztatlan sikernek örvend világszerte...

104. oldal › **TFT MONITOROK**

A PC Guru mindig próbált a technikai újdonságok és a sikeres termékek elébe menni, ám a TFT monitorok folyamatosan kisiklottak tesztelni vágyó kezeink közül...

122. oldal › **VÁNCSA ISTVÁN INTERJÚ**

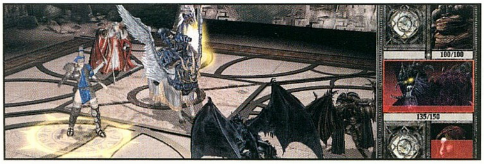
Legtöbben a Heti Hetes mindent megmagyarázó, joviális bölcselőjeként ismerjük Váncsa Istvánt, holott a média harsányabbik felében csak ízelítőt kapunk csodálatra méltó tudásából...

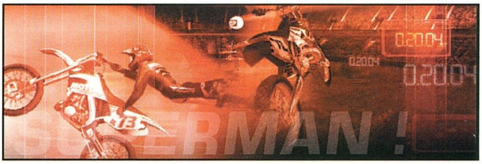
CD MELLÉKLET

Sziasztok! Immáron második alkalommal köszöntelek Benneteket megújult CD-mellékletünk berkein belül, amely barázdái közt ebben a hónapban is rengeteg látnivaló pihen. Elsőként viszont hadd kezdjem mondanivalómat egy apró kéréssel, miszerint szeretném, ha megírnátok nekem kritikus meglátásaitokat a koronggal kapcsolatban, ugyanis a Ti véleményetek rengeteget számít a CD tartalmának összeállításakor. Előre is köszönöm!
Nos, akkor kanyarodjunk vissza rövid tartalmi ajánlónkhoz, melyben a szokásos témákon kívül fel szeretném hívni figyelmeteket az előző számban újjáélesztett Nosztalguru kiegészítésünkre, ahova értelemszerűen azok a programok kerülnek, amelyekről Stöki visszatekintő rovatán belül megemlékezik.
És ha már számítógépetekbe helyeztétek mellékletünket, akkor érdemes lehet bekukucskálni állandó rovataink közé is. Mint mindig, ez alkalommal is szeretném felhívni figyelmeteket legújabb autószimulátorok, Quake, Operation Flashpoint és persze frissen beindult Unreal Tournament témáinkra – hogy csupán párat említsek a legjobbak közül.
Három új mozielőzetes, négy demó, rengeteg javítás és pár elengedhetetlen felhasználói program (pl. vadonatúj Windows Commander 5.0!) vár még rátok márciusi korongunkon. Remélem, mindannyian találtok valamit, aminek hasznát veszitek.

Disciples II. A Heroes of Might & Magic negyedik részének megérkezéséig sajnos még várnunk kell pár hónapot, de addig is remek szórakozásban lehet része mindazoknak, akik kedvelik a hasonló stílusú játékokat. A Disciples 2-t ugyanis akarva-akaratlanul mindenki hasonlítgatja a nagy sikerű 3DO-sorozathoz, és valljuk be őszintén: bőven van rá ok. Ugyanaz az interfész, félelmetesen hasonló játékmenet és pár olyan apróság, amelyek láttán felmerülhet az emberben a kérdés, hogy vajon jobb lesz-e a teljes változat, mint a megjelenésre váró HoMM 4. A következő számunkban kiderül, hogy mi miként is vélekedünk erről, de addig is itt ez a méretes demó, amely mellett a fél szerkesztőség rengeteg kellemes percet töltött el.

Moto Racer 3. A hazánkban sokak által ismert „patch mizéria" ellenére a Moto Racer 3 osztatlan sikernek örvend világszerte. A legutóbbi számunkban már alaposan kiboncoltuk ezt a látványos motorszimulátort, de sajnos a játszható demót az alkalommal már nem tudtuk feltenni magazinunk mellé. Most viszont mindent bepótolunk! Két teljesen különböző játékmenet (gyorsasági és MotoCross) és beépített többszereplős játékmód várja a demó verzió kipróbálóit CD mellékletünkön.





További játszható demók mellékletünkön: **Capitalism 2 és Trainz.**

Frissített programok a Turkálóban:
MediaPlayer v7.1 › RadTools v1.2i › DivX v4.12 › QuickTime v5.0.2 › F-Prot v3.11b › Norton AVP frissítés (2002/02/6) › CDRWin v4.0a › CloneCD v3.3.2.1 › Windows Commander 5.0 › FAR Manager 1.65 › GoZilla Free v4.11 › GetRight v4.5c › ICQ 2001b Beta v5.18 Build #3659 › LeapFTP v2.7.2.592 › Net Vampire v4.0beta › HyperSnap-DX v4.22.01 › SnagIt v6.0.1 › Quick Screen Capture v1.0.4 › ACDSee 4.0 › IrfanView v3.61 › CDex v1.40b9 › Winamp v2.78 full › Winamp v3.0 Beta 2.5 › WinAce v2.11 › WinRar v3.00b › WinZip v8.1b2 › Nvidia Referencia Driverek (23.11) › DirectX 8.1

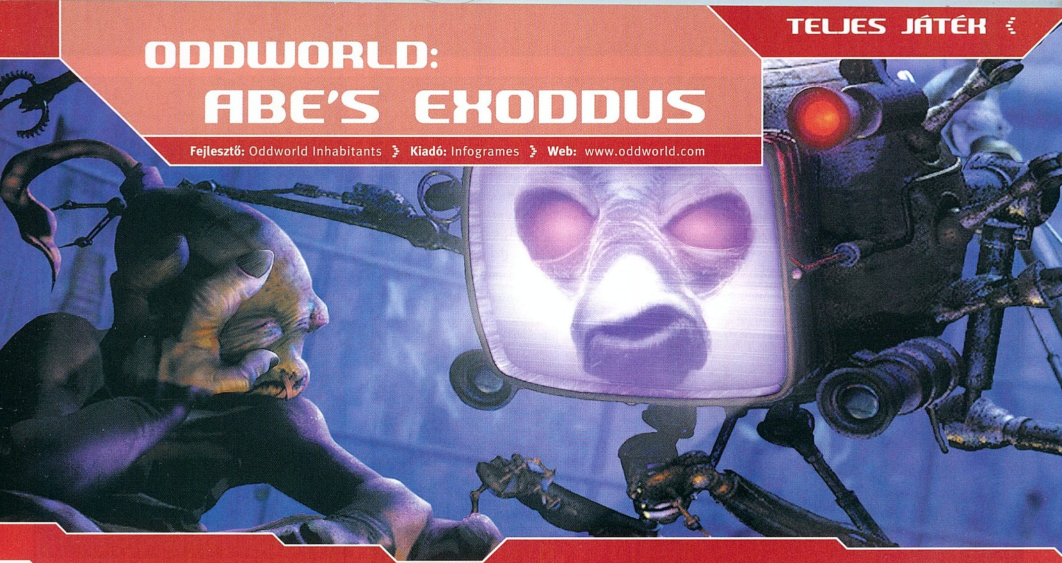
Csalások az alábbi játékokhoz:
Capitalism II › Civilization III › Gorasul › Hooligans › Medal of Honor: Allied Assault › Pillars of Garendall › Rayman M › Return the Castle Wolfenstein › Robot Arena › Robot Arena › Serious Sam: The Second Encounter › Star Wars Starfighter › Tux Racer

Javítások:
Beach Head 2002 v1.0 › FIFA 2001 Camera Patch 2 › Gothic v1.08k › Icewind Dale v1.06 UK › Janes F-18 v1.01f › Max Payne v1.05 › Midtown Madness 2 v1.1 › Moto Racer 3 v1.1 › Return to Castle Wolfenstein v1.1 › Search and Rescue 3 v1.01 › Starship Unlimited v1.1 › Summoner v1.40 › Tropico v1.07

Háttérképek:
Colin Mcrae Rally 3 › Empire Earth › Etherlords › Frank Herbert's Dune › Harry Potter and the Sorcerers Stone › Medal of Honor: Allied Assault › Serious Sam: the Second Encounter › Unreal 2

ODDWORLD: ABE'S EXODDUS

Fejlesztő: Oddworld Inhabitants **Kiadó:** Infogrames **Web:** www.oddworld.com



Abe a világ legcsúnyább szívtiprója. Szegény nem tehet róla, a mudokonok - mely fajhoz ő is tartozik - izmos, nagy szemű, bambaarcú zöld lények. Ennek ellenére mindenki egy pillanat alatt meg fogja kedvelni ezt a mókás kedvű, barátságos népséget, melynek egyik különösen talpraesett tagját fogjuk irányítani ebben az ügyességi, mászkálós játékban.

Ez a játékstílus sajnos kihalóban van PC-n, évente csak pár erőtlen próbálkozás születik ebben a műfajban, és a Heart of Darkness illetve az Abe's Exodus bátran klasszikusnak nevezhető játékok óta talán nem is készült izgalmas, jól sikerült ugrabugrálós alkotás. Annál nagyobb öröm, mikor egy ilyen stílusú, minőségi, mindenkinek kihívást jelentő, ráadásul 2 CD-s programmal lephetjük meg olvasóinkat.

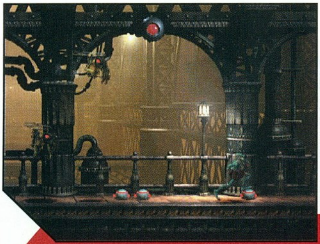
A játék nem túl bonyolult kerettörténete szerint védtelen népünket, a mudokonokat a gonosz sligek és glukkonok leigázták, és arra kényszerítik őket, hogy sötét bányákban ásványt bányásszanak számukra. Ezt természetesen nem tűrhetjük, így az előző részhez, az Abe's Odysee-hez hasonlóan - az Abe sorozatot egyébként öt részesre tervezik, melynek harmadik, szintén jól sikerült része már megjelent Xboxon - ismét bajtársaink, szám szerint háromszáz mudokon kiszabadítása lesz fő feladatunk, miközben számos alküldetést, fejtörőt is meg kell oldalunk.

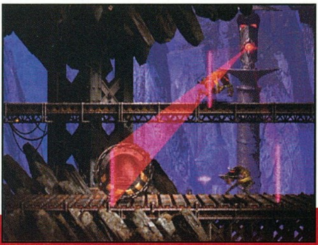
A program még mai szemmel sem mondható csúnyának, átlátható, 2D-s grafikus motort használ. Bár a karakterek részletessége elmarad a mai GeForce 3 és egyéb csodakártyákat kihasználó játékokétól, az egészen gyönyörű, változatos hátterek kárpótolnak ezért. Ráadásul az átvezető videók szinte észrevétlenül alakulnak át játéktérré és vissza, hihetetlenül jól néz ki, mikor egy pálya végén hirtelen minden „megháromdésedik", és eddigi kalandozásunk helyszíneit, karaktereit megcsodálhatjuk háromdimenziós alakjukban is.

Az egyedi humor a játék minden részét átszövi. Már maguk a mudokonok is nagyon mosolyfakasztóan néznek ki, de az ellenfelek megformázása is szinte tökéletes. Ami az összes karaktert hihetetlenül poénossá teszi, az a mozgásuk és a hangjuk. Egyszerűen röhögő görcsöt lehet tőlük kapni. Abenek és a többi mudokonnak Jar-Jarhoz hasonló, elképesztő, hosszú, megnyújtott mozgása van, míg például egyik tipikus ellenfelünk, a Slig faj képviselői apró, mechanikus lábakon járkálnak ide-oda örökké gyanakvóan kémlelve ravasz, vörös szemükkel. Abe, ha véletlenül nekirohan a falnak, idegesen hörögni kezd, de ennél jelentősebb, hogy mudokon társainkkal beszélgethetünk nyolc utasítás erejéig. Így megmentésükben maguk is közreműködhetünk, és miután szépen köszöntünk nekik, bármilyen utasításunkat szíves örömest teljesítik. Lehetetlen írásban érzékeltetnem, milyen poénos „párbeszédek" alakulhatnak így ki, inkább telepítsétek fel a játékot, és győződjetek meg róla magatok.

Leghatásosabb fegyverünk a meditáció lesz, amelynek segítségével bármelyik értelmesebb ellenfél felett átvehetjük az irányítást, ezáltal elintézhetjük vele a piszkos munkát, utasításokat adhatunk a többi őrnek, majd ha már nincs szükségünk a szerencsétlenre, szakadékba vezethetjük. Ugyanevvel a képességünkkel nyithatjuk meg a madárportálokat is, és szabadíthatjuk meg bajtársainkat. Emellett Abe fut, ugrik, mászik, gurul, dobál, bombát hatástalanít, kapcsolgat, lopakodik és gázt ereget magából – szóvak mindennel fel van vértezve, ami egy ilyen típusú programtól elvárható.

Az Abe's Exodus tipikusan olyan játék, amelyikkel 9-től 99 évesig bárki jól elszórakozik. A profiknak igazi kihívás mind a háromszáz barát kiszabadítása, a kezdőbbeknek pedig épp elég megpróbáltatás lesz a pályákon végigverekedniük magukat. A gépigény nagyon barátságos, a program megelégszik a 166MHz-es processzorral, még 3D-s kártya sem szükséges hozzá. Elakadóknak ismét ajánlom a CD-n található végigjátszást; el sem tudjátok képzelni, mennyi poénból maradtok ki, ha nem küzditek magatokat végig a játékon!





Greg5
greg5@freemail.hu

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

GOTHIC II

Fejlesztő: Piranha Bytes › Kiadó: JoWood › Megjelenés: 2003 › Honlap: www.piranha-bytes.com

Talán még be sem fejeztétek kalandjaitokat Myrtana birodalmában, és máris itt a jó hír, nem kell örökre elfelednünk II. Rhotbar királyságát, ugyanis készül a folytatás. A történet még nem végleges, annyi bizonyos, hogy ezúttal a burkon kívül lesz feladatunk. Néhány helyszín máris ismeretes (kikötő, kolostor, könyvtár, gazdaságok, Sárkány sziget), különösen érdekesnek hangzik egy orkok által ostromolt vár, ám hogy pontosan mi vár ránk, valószínűleg még senki sem tudja.

A játékmenetben nem lesz különösebb változás, bár lesz pár apró újítás, például a játékosok új tárgyakat kreálhatnak (mágikus rúnákat, alkimista varázsitalokat). Terveznek új karakterosztályokat és céheket is, csakúgy mint néhány új skillt és harci technikát.

Reméljük, a bizonytalan megjelenési időpont mégsem 2003-at jelent és a program még idén megjelenik!

CULTURES 2

Fejlesztő: Funatics Development › Kiadó: JoWood › Megjelenés: 2002. május › Honlap: www.funatics.de

Az 1998-ban alakult Funatics fejlesztőcsapata jelenleg is nagy erőkkel dolgozik a Cultures 2-n (és a Zanzarah: The Hidden Portalon). A készítők nyilatkozata szerint a második rész jelentős fejlesztéseket tartalmaz majd. Feltétlenül megemlítendő a hadi rendszer, az épületek fejlesztési lehetősége, az új munkakörök, a vezérek, a kereskedőhajók valamint kincsek megjelenése. A Cultures 2-ben népünk tagjainak tapasztalati szintje nagyban befolyásolja majd termelékenységüket is, s az is előfordulhat, hogy egy munkás több termék előállítására lesz képes. Ezen felül embereid különböző felszerelési tárgyakat is kaphatnak (pl. gyógyító ital), tehát a játék amúgy is finom részletei tovább mélyülnek.

Az érdekes történetbe ágyazott birodalomépítős stratégiában többek közt találkozhatunk a frank és a mór kultúrával is, s ezek természetesen megjelennek a multiplayer módban is, amelyre most megkülönböztetett figyelmet fordítottak a készítők.

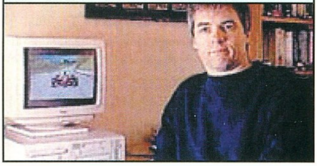
GRAND PRIX 4

Fejlesztő: Microprose › Kiadó: Infogrames
Megjelenés: 2002. május 17. › Honlap: www.infogrames.com

Végre beindult a gépezet! Az Infogrames közzétette a Grand Prix-sorozat legújabb tagjának megjelenési időpontját. Ha azt vesszük, hogy az előző rész, a Grand Prix 3 már másfél éves, akkor lassan itt az ideje a folytatásnak (a 2000 Season kiegészítő lemezről szándékosan nem teszek említést, hiszen az nem tartalmazott annyi újítást, hogy sokat kellett volna vele dolgozni), ha viszont onnan vizsgáljuk a helyzetet, hogy ez az időtartam mire elég, akkor már kétségek merülnek fel (legalábbis bennem). Egy alapos átformálás ugyanis ennél több időt vesz igénybe (károgott a varjú, de a nagy hidegben ráfagyott a fára). Márpedig Geoff Crammondék jelentős újításokat ígérnek. Természetesen teljesen új grafikai engine-t készítenek (végre belátták, hogy nem lehetett tovább toldozni-foltozni az előző, elavult rendszert), a játék fizikáján is számottevő változtatásokat hajtanak végre, átdolgozzák a multiplayeres opciót (ezt bizony jól teszik...), és a versenypályák pontos modellezése érdekében a GPS-t is igénybe veszik (mondjuk, olyan nagy bajok a valósághűséggel eddig sem voltak). 2001-es adatokra lehet számítani, természetesen nem dohányos festésekkel (akkor már 17 pálya lesz benne, ez jól hangzik).

A Grand Prix 4-et PC-re és Xboxra is megcsinálják (utóbbi megjelenése június 28-án várható). A következő számban talán már screenshotokat is be tudunk mutatni. Rettentően kíváncsi vagyok. De gondolom, ezzel még nagyon sokan így vannak.

Végül idézve Geoff Crammond interjújának egy részletét: „Úgy gondoljuk, ez a program még magasabbra fogja emelni a mostani mércét. Ez nem csak egy játék a versenyzésről, ez az, ami leginkább megadja neked a F1 versenyek hangulatát anélkül, hogy valójában ott lennél". És a mester eddigi munkáit ismerve ezt el is hisszük neki...



› A JoWood közeljövőben megjelenő fontosabb programjai: 2002. február - The Nations Gold, 2002. május - Cultures 2, The Soccer Manager, Hotel Tycoon, Industry Tycoon 2; 2002. június - Cold Zero, Far West.

› **A Microsoft elindította a Dungeon Siege hivatalos honlapját, ahol a játékosok válaszokat kaphatnak a leggyakrabban feltett kérdésekre, megnézhetik a legújabb screenshotokat, háttérképeket tölthetnek le, s részletesen megismerhetik a játék által kínált lehetőségeket. Honlap: www.dungeonsiege.com**

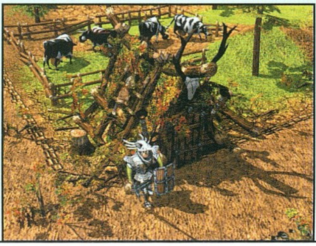
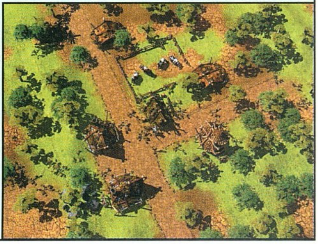
› Január 28-án a Mythic Entertainment a világhálóra dobta az első sárkány képét a Dark Age of Camelot világából, s ezzel egyben bemutatták az „epic" zónák megjelenését is. A játékban 3 (birodalmanként egy-egy) új különleges területrészt nyitnak meg, melyeket leginkább 30-50. szintű kalandozók fognak felfedezni.

› **A UbiSoft e hónapban dobta piacra a készülő E.T. trailerét. Megtekintve az anyagot a játék**

KNIGHTSHIFT

Fejlesztő: Reality Pump › Kiadó: ZUXXEZ Entertainment › Megjelenés: 2002. szeptember › Honlap: www.zuxxez.com

A KnightShift képei első pillantásra csak kellemes kinézetű, humorral fűszerezett, szokványos stratégiai játékot sugallnak, ám a hozzájuk mellékelt sajtóanyagból kiderül, hogy ennél sokkal többről van szó: a szóban forgó képek ugyanis nem előrendereltek, az Earth III névre keresztelt motor minden számítást helyben végez el. Ilyen szemmel nézve a gömbölyded formákat, a részletes textúrákat már egész másképp kell megítélni a német fejlesztők remekét.
A kinézet mellett a játék sem lesz piskóta, a szokásos stratégiai elemek mellett jókora szerepet kapnak a szerepjátékokból ismerős karaktertulajdonságok. A harci egységeket egyszerre körülbelül öt-tíz hős alkotja majd, mindegyikük teljesen egyedi képességekkel és személyiséggel megáldott.
A küldetések közt akadnak „szokásosak" is, mint a magányába beleőrült sárkány elűzése, de sokkal eredetibbek is, mint a hercegkisasszony kezének elnyerése, melyeknek köszönhetően mind az idősebbik, mind a fiatalabb korosztály megtalálhatja a számára legérdekesebbet.

DRAGON EMPIRES

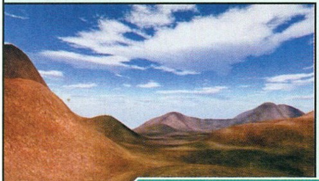
Fejlesztő: Codemasters › Kiadó: Codemasters › Megjelenés: 2002. ősz

Hamarosan megkezdődik a Dragon Empires bétatesztje. A Codemasters őszre ígért MMORPG-jének tesztelésére a hivatalos honlapon már február eleje óta lehet jelentkezni európai és amerikai játékosoknak is. A szerencsés kiválasztottaktól természetesen a fejlesztői fórumokon aktív közreműködést várnak a Dragon Empires tökéletesítése érdekében.
Az öt birodalmat, több mint száz zónát felvonultató programban a taktika, a klánok közti harc kerül előtérbe, s mindennapos lesz a PvP is, bár aki túl sokszor támad másokra, az könnyen törvényen kívülivé válhat, s kivívhatja a sárkányok haragját is...
A megjelenéskor egyébként a program dobozos verzióban lesz majd megvásárolható, és még be nem jelentett mértékű havi díjat kell fizetni érte.

BOUNDLESS ADVENTURES

Fejlesztő: Boundless Entertainment › Kiadó: ?Megjelenés: két-három év múlva › Honlap: www.boundless-adventures.com

Ha az EverQuest sokak számára a virtuális valóság netovábbját jelenti, a Boundless Adventures maga lesz a valóság. Egyelőre nehéz elhinni, hogy a fejlesztők komolyan gondolják elképzeléseiket, s még kevésbé azt, hogy képesek is lesznek megvalósítani azokat, de ha mégis sikerrel járnak, a kész program a cybervilág első földi megjelenése lesz.
A mai online játékokkal szemben a BA egyetlen központi szervert megtöltő hatalmas világban játszódik, melyben egyszerre kap helyt többszázezer játékos és számtalan nem játékos karakter. Ám nem elég az egyetlen személy számára gyakorlatilag bejárhatatlan méretű világ, az a tervek szerint percről percre változni fog. Bármely (!) eszköz mozdítható, és különböző módon felhasználható, de még az épületek falai, sőt, a természetes képződmények, a domborzat sem lesz állandó. A háborúk során egész falvak, városok éghetnek porrá, míg másutt céhek, játékosok csoportja új épületeket, erődítményeket emelhet.
A játékos karakterek élete sem csupán vadászatból és tapasztalati pontgyűjtésből áll, szintrendszer helyett tetszőleges képzettségeket sajátíthatnak el, akár foglalkozást is tanulhatnak, családot alapíthatnak, s gyermekeket nevelhetnek fel, akik végleges elhalálozásuk esetén a kaland folytatásának egyik lehetséges útját jelenthetik. (Nem kell felhördülni, a végleges halál állapota nem lebeg minden percben az ember feje fölött, csak különleges esetekben fordulhat elő.)A program a világ méretéből adódóan várhatóan DVD-n jelenik meg. Ez – tekintve, hogy a még hátralévő fejlesztési időt a cég körülbelül két-három évre teszi – nem tűnik véresen komoly hardverkövetelménynek, az azonban teljesen megdöbbentő, hogy az elképzelések szerint az adatok megfelelő áramlásához több mint elegendő lesz egy 56K-s modem is. Túl szép, hogy igaz legyen...



leginkább az ifjabb korosztálynak szól, bár minden bizonnyal a film kedvelői is próbát tesznek majd a logikai-ügyességi kategóriába sorolható programmal.

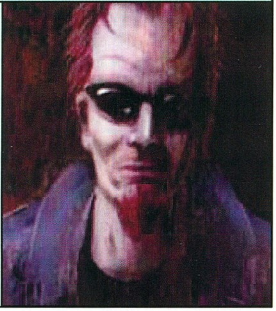
› A Westwood Studios 2002. január 24-én bejelentette, hogy Doug Chiang, a Star Wars Episode I és II designvezetője csatlakozott az Earth and Beyond Online csapatához. Doug feladata elsődlegesen a játékosok által irányított űrhajók megjelenítésének kidolgozása. A program elvileg még idén nyáron megjelenik. Honlap: www.earthandbeyond.com.

› **Január végén nyilvánosan is nevet kapott Brad McQuaid és Jeff Butler új cége. A Sigil Games Online honlapja tavasszal nyit, s az év második feléig bőszen toborozzák a csapatot, hogy aztán megkezdhessék álmaik megvalósítását.**

› Az Infogrames adja ki az idei év talán legjobban várt szerepjátékát, a BioWare Neverwinter Nightsát.

POSTAL 2

Fejlesztő: Running With Scissors › Kiadó: ? › Megjelenés: ? › Honlap: www.postal2.com



Annak idején sokat vitáztak bizonyos országokban a Grand Theft Auto betiltása körül. Egyes elemzők szerint a játék rossz hatással lehet az ifjúságra, lévén hőse autók elrablásával, összetörésével és bérgyilkossággal keresi kenyerét. Érdekes módon arról azonban alig esett szó, hogy milyen hatással lehet ezekre a kis emberekre a Postal című játék – egész egyszerűen mindenki egyetértett abban, hogy le kell venni a boltok polcairól. Ennek oka azonnal nyilvánvalóvá vált azok számára, akik kipróbálták. A játékos elborult agyú honpolgárt alakít, aki egy nap arra ébred, hogy ki akarja irtani a teljes szomszédságot, majd továbblép a város megtisztítására. Ez az értelmetlen brutalitás olyannyira megbotránkoztatta a vérmes kritikusokat, hogy ennél jobb reklámra nem is volt szükség, a játék pillanatok alatt elhíresült.
Lassan megérjük, hogy elkészül a második rész is, melyben antihősünk visszatér, hogy felrázza, s eltapossa a tespedt városlakókat. Ez alkalommal a kinézetért az Unreal Warfare motor lesz felelős, mely több, mint ígéretes hír. Ami pedig a brutalitást illeti, talán elég, ha a készítők egyikének szavait idézem: „Ki ne akarta volna már kelepelő géppuskával megrövidíteni a banki sort maga előtt? Ki ne akarta volna már örökre elhallgattatni az akadékoskodó bolti eladót?"

MOTO GP

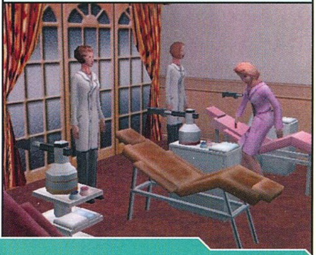
Fejlesztő: THQ › Kiadó: THQ › Megjelenés: 2002. nyár › Honlap: www.thq.com

Az életben vannak érthetetlen dolgok. Példaként említhetem a gyorsasági motorversenyzést. Világszerte óriási népszerűségnek örvend, egy-egy hétvégén százezren is kimennek a futamokra (és felmérések szerint a tévében egy év alatt összesen 329 millióan kísérik figyelemmel az eseményeket), nagyon látványos az egész (a motorozás Forma-1-ének is szokták nevezni), ennek ellenére a játékfejlesztők mintha tudomást sem vennének a létezéséről. Éveket kell visszamennünk, hogy beleakadjunk az utolsó próbálkozásba, amely a Microprose-féle GP500 volt. Túlságosan mély nyomokat nem hagyott bennem, amiért elsősorban a nem túlzottan barátságos irányítás okolható, és tapasztalatom szerint a játszani vágyók többségének is ez volt a kifogása. Remélem, a Moto GP mást hoz e téren (is). Igazán jó lenne már a királykategóriában húzni a gázt. Idén ráadásul a szabályok is változnak, az 500 ccm-es gépek mellett engedélyezik a négyütemű, ezres masinákat is, ami várhatóan tovább gazdagítja a színfoltot. A játékból ez sajnos kimarad, mert várhatóan 2001-es adatok lesznek beépítve. Azok viszont teljes mértékben. A pályákat, a motorokat, a versenyzőket élethűen modellezték, még a képernyőn megjelenő feliratok is a tévében látottakkal lesznek megegyezők. A játék nehézségét ultrarealisztikusra tervezik (ezen fog megbukni?). A programot Xboxra készítik, de lesz belőle PC-s változat is.

HOTEL TYCOON

Fejlesztő: Enlight Software › Kiadó: JoWood
Megjelenés: 2002. március › Honlap: www.jowood.com

Nemrégiben tűnt fel a JoWood fejlesztői fórumain ez a játék, melynek a neve még nem 100%-os, elképzelhető, hogy Hotel Giant lesz belőle. Érdekes, hogy még ez sem biztos, holott a programot március végére ígérik.
A Seven Kingdoms alkotóinak stratégiájában ez alkalommal huszonhat féle hotel igazgatása szakad a nyakunkba, s a mi feladunk lesz azok hirdetése is a különböző médiumokban (TV, rádió, újság stb.). Mi sem természetesebb, hogy ránk hárul az épület megtervezése is: megfelelő arányban és minőségben kell kialakítanunk a vendégszobák, éttermek, bárok, tornatermek, tárgyalók, szórakozó helyek, uszodák és könyvtárak arányát.
A látvány ugyan 3D-s, de a jelenlegi screenshotok alapján nem túl megkapó, bár ez nem is feltétele a jó szimulációknak. Érdekesség, hogy a programban hoteled honlapját is elkészítheted majd saját készítésű fotóid felhasználásával.



› **2002. április 22-ére csúszik a Ubi Soft legújabb Forma-1-es játékának (F1 Racing Championship 2) megjelenése.**

› Az Infogrames gondozásában várható a Le Mans 1.5 nevű autóversenyes játék (már megjelenési időpontja is van: 2002. június 7.), ha a részletek ismertek lesznek, visszatérünk rá.

› **Claus Grovdal a Darkfall producere és designere egy interjúban elmondta, a Razorwax készülő online szerepjátékához pillanatnyilag körülbelül 500 varázslatot terveztek (még csak papíron). A leghátborzongatóbbakat a Wild Magic iskolában tanulhatják majd meg a mágusok. A nagy és ígéretes tervek ellenére a játéknak még mindig nincs kiadója.**

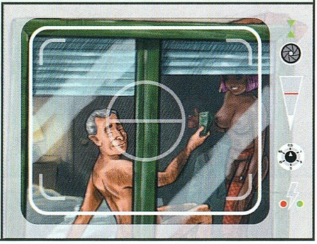
› A Buka Entertainment 2002-es játékainak nemrég felmutatott palettáján két új név is szerepel. A Midnight Nowhere horrorisztikus kaland, míg a March! 3D-s FPS lesz.

› **Úgy tűnik, az idei év nem csak az FPS-ek, hanem a MMORPG-k éve is lesz. 2002. február 1-én a Boundless Entertainment is bejelentett egy**

SNAPSHOT - PAPARAZZI!

Fejlesztő: Philos Labs › Kiadó: még nincs › Megjelenés: 2003 › Honlap: www.philoslabs.com

Az IG3 és az Escape from Alcatraz készítői újabb érdekes program fejlesztésébe fogtak. A Snapshot - Paparazzi!-ban gátlástalan fotoriporterként turkálhatunk mások, elsősorban közéleti személyiségek magánéletében lekapva intim, esendő pillanataikat. A 3D-s fotós játék a tervek szerint csak a jéghegy csúcsa, hiszen „csupán" egy sorozat első része.
A humoros történetben kitalált hírességekről kell indiszkrét fotókat készíteni, és azokat minél ügyesebben értékesíteni a bulvársajtó piacán. A cél természetesen a minél nagyobb szenzáció, tehát minél szaftosabb kép, minél fontosabb személyiségről. A bevételből aztán vehetünk jobb felszerelést, hogy jobb minőségű képek készítésének lehetőségével még nagyobb vadra vadászhassunk... Az izgalom pedig garantált, hiszen a paparazzikat sehol nem fogadják szeretettel, így kutyák, testőrök, sőt akár rendőrök is üldözhetnek bennünket. Hogy mikor? A távoli jövőben... hiszen a fejlesztés korai fázisában lévő program még nem talált kiadót, így idén nem valószínű, hogy megjelenik.



DUKE: MANHATTAN PROJECT

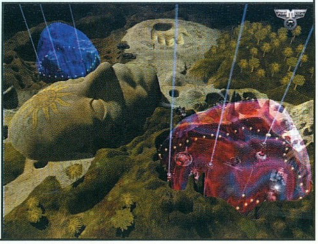
Fejlesztő: Sunstorm Interactive › Kiadó: ARUSH › Megjelenés: 2002. tavasz › Honlap: www.arushgames.com

Sokan talán már fel is adták a reményt, hogy valaha megpillantsák a már-már legendaszámba menő Duke Nukem Forevert, de a végtelenné nyúló várakozást kihasználva legalább a Sunstorm Interactive elkészítette a maga harmadik személyű lövöldözős játékát.
Duke ezúttal New York felhőkarcolóit teszi a földdel egyenlővé. A mai divattól eltérően ellenfelei Boingek helyett a hagyományos malaczsaruk közül kerülnek ki, de a metróalagutakba lemászva szembekerül csótányoidok és patkánylények seregeivel is.
A játék előre láthatólag a közép-árkategóriát fogja képviselni, de hosszát tekintve felveszi a versenyt a „nagyokkal". A nyolc küldetéssor mindegyike három részre lesz osztva, ami máris – hosszasan számol – huszonnégy jókora pályát jelent. Ez valóban elég lehet egy időre.

PERIMETER

Fejlesztő: K-D LAB › Kiadó: ? › Megjelenés: 2002 › Honlap: www.kdlab.com

Mire e sorokat olvassátok, már be is fejeződött Cannes-ban a Milia 2002, ahol számos, főként európai cég képviselteti magát. A kiállítók különösen hangsúlyos részét képviselik az orosz fejlesztők (Akella, Avalaon, Creat Studio, Saturn Plus, K-D LAB...). A felhozatalból az egyik leglátványosabb valósidejű stratégia kétségtelenül a Perimeter (K-D LAB), melynek jövőképében az egykor Föld nevet viselő bolygó kerül a központba. Ebben a sci-fi birodalomban a világok között portállal lehet közlekedni, de egy-egy misszió mindig adott világon belül zajlik csak. A fejlesztők elmondása szerint a játékosok már biztosan megcsömörlöttek a C&C és a WarCraft klónoktól, ezért ők valami egész más alapot képzeltek el, melyhez "segítségül" vették a nagy klasszikus táblás játék, a GO alapjait. Érdekesen hangzik, és határozottan különösek a képek is, nem?



online szerepjátékot, a Boundless Adventurest. A program a cég saját fejlesztésű HyperDNA motorját használja majd.
Honlap: www.boundless-adventures.com.

› Többfelhasználós hálózati szimulációkhoz fejleszt motort a Artifact Entertainment. Ha az Evolution Engine elkészült, már lehet is licencelni. A cég a motort leginkább online játékok fejlesztéséhez ajánlja. Egyébként ezzel az engine-nel jelenteti meg majd az Artifact saját MMORPG-jét, a Horizonst is.

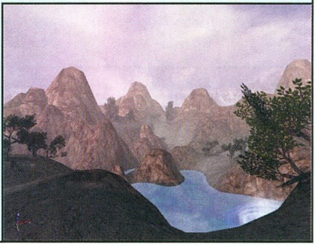
› **A cannes-i Milia 2002-n mutatja be készülő szerepjátékának trailerét a Boolat. A Lethal Dreamsben hat, a mágia más és más útját követő varázsló közül választhatunk, hogy aztán a különleges fantasy világban megküzdhessünk egymással.**

› Nemrég látott napvilágot az info, miszerint az idén megjelenő Star Wars Galaxiesban megfelelő mesterséget választva akár droidokat is készíthetünk magunknak. A szolgálók az étel-ital szervíro-

ATMA - THE MYTHIC LIGHT OF INDIA

Fejlesztő: Vinayak › Kiadó: még nincs › Megjelenés: 2002? › Honlap: www.4dgames.com

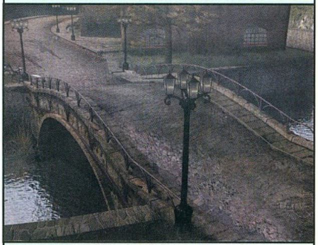
Úgy tűnik, az elkövetkezendő időszak eseményekben gazdag lesz a kalandjátékosok számára. Az indiai mitológia világára épülő Atma lesz a Vinayak bemutatkozó darabja, melyben az egykori egyetemi animációs stúdió tagjai bizonyítanak a nagyvilág előtt.
A történetben Indrani istennőt alakíthatjuk, és férjünk, Indra oldalán élünk Amaravatiban, a légi városban, amíg egy démonherceg csúf ármányt nem sző ellenünk...
A program klasszikus kaland lesz, annak minden elemével (puzzle, rejtvények stb.) és az indiai istenek világának különösségeivel, no meg nem utolsó sorban az Epic Unreal engine-jével. Csak még az a kérdés, mikorra készül el, és lesz-e kiadója.



SYBERIA

Fejlesztő: Benoit Sokal › Kiadó: Microids
Megjelenés: 2002. május › Honlap: www.microids.com

Az Amerzone: The Explorer's Legacy (1999) készítőinek új játékát jelentette be a Microids. A Syberiában a New York-i a fiatal jogászhölgy, Kathe Walker szerepében kalandozhatunk. A sejtelmes, misztikus hangulatot árasztó program „hihetetlenül szórakoztató lesz", ígérik a fejlesztők. A képek mindenesetre ígéretesek, bár a több mint 18 hónapja készülő játékból kicsit kevésnek tűnik pár renderelt kép és vázlat közzététele 4 hónappal a megjelenés előtt...



INDEPENDENCE LOST

Fejlesztő: Bohemia Interactive › Kiadó: Codemasters › Megjelenés: ? › Honlap: www.independencelost.com

A Bohemia Interactive (az Operation Flashpoint készítői) fellebegtette a leplet készülő játékáról, az Independence Lostról. Sajnos egyelőre nagyon kevés információnk van arról, hogy valójában mi is lesz ez a program, hiszen pár fergeteges kisfelbontású képkockán kívül a cseh mesteremberek semmit se szivárogtattak ki.
Sokak szerint a fotók a Bohemia egyik fejlesztéséből, a VBS1 (Virtual Battlefield System) nevű projektjéből származnak, amelyet az amerikai tengerészetnek készítenek szimulációs célokra (www.virtualbattlefieldsystem.com). A másik teória pedig az lenne, hogy az IL a Red Hammer után soron következő nagyszabású kiegészítő, amelyről igyekszünk mindent megtudni.

NORRATH GAZDASÁGA

Edward Castronova valószínűleg rendkívül sok szabad idővel rendelkezhet, lévén egész tisztességes tanulmányt hozott össze az EverQuestbeli Norrath gazdaságáról. A játékban fellelhető tárgyak és érmék helyi értékét összevetette az EBay-en és egyéb hirdetési fórumokon található adatokkal, és ebből kiszámította, hogy a játékban található pénz értéke vetekszik a yennel és lírával. Az átlagos játékos egy óra alatt mintegy 3,5 $-t kereshet, ha hajlandó áruba bocsátani felszerelését. (Azt már csak én tenném hozzá ehhez, hogy nem ritkák a több ezer dollárért eladott ultratáp karakterek sem. Ezek után mondja azt valaki, hogy nem éri meg játszani. :)
Akit részletesebben is érdekel a tanulmány, az elolvashatja a Social Science Research Network elektronikus könyvtárában (papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=294828).

zásában, a fordításban és a teherszállításban, a műszakiak a karbantartásban és az építésekben, míg a felfegyverezett harcosok az ütközetekben segédkeznek majd.

› Nagy felháborodást váltott ki a játékosok körében a Sony Online által bejelentett EverQuest Legends, melyben a játékosoknak jelentősen megemelt havidíjért (39,95 dollár) emelt szintű szolgáltatást kínálnak. A jelentkezés február 4-én kezdődött, és egyelőre legfeljebb 8000 regisztrációt fogadnak el.
Honlap: legends.everquest.com. E bejelentéssel nagyjából egy időben a cég 10 dollárral csökkentette az EverQuest Deluxe árát.

› WarCraft filmet követelnek a fórumokon a fanatikusok, akik úgy gondolják, hogy az eddig látott minőségű és tartalmú trailer után a Blizzard már igazán filmet is készíthetne készülő stratégiájához, a Warcraft 3: Reign of Chaoshoz. A fejlesztők egyelőre nem szóltak hozzá az egyre több hozzászólóval gyarapodó követelésekhez.

ZIDANE FOOTBALL GENERATION

Fejlesztő: Trecision › Kiadó: Cryo › Megjelenés: 2002 › Honlap: www.trecision.com

Ritkán esik szó a hírekben fociról, pedig számos rajongója van a sportjátékoknak is. A Trecisiontól kapott képek alapján a Zidane Football Generationre érdemes lesz odafigyelni, nézzétek!

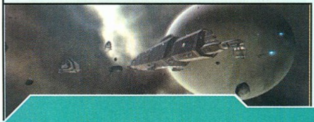
EVE: THE SECOND GENESIS

Fejlesztő: Crowd Control Productions › Kiadó: ? › Megjelenés: 2002 › Honlap: www.eve-online.com

Néhány régi klasszikus név még most is olyan etalonként cseng az "öregek" fülében, amit nehéz lesz valaha is túlszárnyalni. Az egyik ilyen játék az Elite volt. Űrrepülés, kereskedelem, űrcsaták és még rengeteg nyalánkság volt az, amit a program kínált, s bizony sokan rabjaivá váltak, nem véletlenül. Idén az 1997-ben alapult CCP csapata megkísérli a lehetetlent, hasonló birodalmat teremt az interneten játszóknak. A történet szerint az univerzum még felfedezetlen zugában járunk a távoli jövőben. Az emberiség egy féreglyukon keresztül elérte e távoli helyet, ám aztán a visszaút lezárult, ezért a régi és az új világ közé hatalmas kaput építettek... No de nem is a történet a lényeg, hanem a lehetőségek, hiszen a játékosok akár száz csillaghajó közül is választhatnak, ezeket anyagi és képességbeli lehetőségeik szerint tovább fejleszthetik, háborúzhatnak, hódíthatnak és kereskedhetnek is.

Az EVE tulajdonképpen MMORPG, mégpedig a PvP-re kihegyezve. Ezért különösen nagy hangsúlyt kap majd benne a játékosok közti kommunikáció és együttműködés, bár például társainkat nem szállíthatjuk majd űrhajónkon.

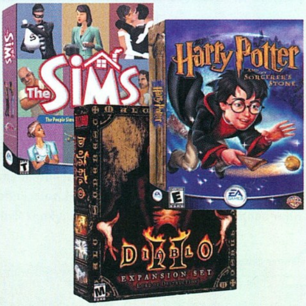
Lássuk be, az EVE világa gyönyörű, és ha előbb jön ki mint a Star Wars Galaxies, akkor annak komoly vetélytársa lehet. A tervezett havi díja jelenleg 10-13 dollár.



TOP LISTA - 2001

Felkerült a Gamasutra-ra a 2001-es eladási top lista, így úgy gondoltuk, ebben a hónapban inkább ezt tesszük közzé, mert igen érdekes, sőt tanulságos. Jól láthatóan az Electronic Arts uralja a mezőnyt, és a The Sims kiegészítőivel együtt mindent elsöprő győzelmet aratott a játékpiacon, megérdemelten. Meglátjuk hogy alakul az idei év...

1. **The Sims**
   Electronic Arts
2. **Roller Coaster Tycoon**
   Infogrames
3. **Harry Potter & The Sorcerer's Stone**
   Electronic Arts
4. **Diablo 2 Expansion Set: Lord of Destruction**
   Vivendi Universal
5. **The Sims: House Party Expansion Pack**
   Electronic Arts
6. **The Sims: Livin' Large Expansion Pack**
   Electronic Arts
7. **The Sims: Hot Date Expansion Pack**
   Electronic Arts
8. **Diablo 2**
   Vivendi Universal
9. **Sim Theme Park**
   Electronic Arts
10. **Age of Empires: Age of Kings**
    Microsoft



› **Újjáéled az 1996 szeptemberében megjelent, majd 2000-ben megszűnt Meridian 59 világa. A Near Death Studios még látott fantáziát ebben az úttörő MMORPG-ben, ezért megvásárolta a 3DO-tól annak jogait, és nagy erőkkel készül az új megjelenésre, aminek támogatáshoz adományokat is elfogad. Érdekes próbálkozás.**

› Nemrég megnyitotta kapuit a www.nationalgeographic.co.hu, ahol végre magyarul olvashatjuk a nagyvilág természettel kapcsolatos híreit, információit.

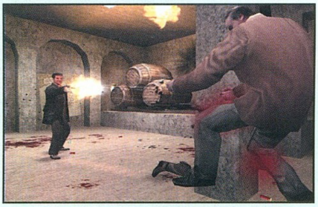
› **A Ubi Softé lett a Davis Kupa licence, így aztán hamarosan több platformon (PC-n és konzolokon) is megjelennek a több mint százéves múltú kupa alapján készülő teniszprogramjaikkal. Az első játék májusban kerül a boltokba.**

› A Black Isle Studios 2002. február 4-én bejelentette az Icewind Dale II-t. A programról az idei év reménységeiről szóló cikkünkben olvashattok (26. oldal). Az ID2 hamarosan, már 2002. május végén megjelenik!

2001 BEFUTÓI

Ismét magunk mögött hagytunk egy évet, s a tavaly februári PC Guruhoz hasonlóan idén is megpróbáltunk számot vetni, és értékelni az elmúlt esztendő játéktermését. Azzal itt a szerkesztőségben mindenki egyetért, hogy a 2002-es esztendő minden bizonnyal a konzolok jegyében zajlik majd, s a fejlesztések száma PS2-re, Xboxra és GameCube-ra jóval több lesz, mint szeretett PC-nkre. Ennek ellenére abban is biztosak vagyunk, hogy a 2002-es évben megjelenő játékok, ha számukban nem is, de minőségükben és összetettségükben messze maguk mögött fogják hagyni konzolos „ellenfeleiket", hiszen nemsokára itt az Unreal 2, a Deus Ex 2 vagy a WarCraft 3. Abban is egyetértettünk, hogy az elmúlt év a PC-s piac tekintetében sajnos nem éppen az innováció jegyében zajlott, és a karácsonyi játékdömping minőségi és mennyiségi ugrásától, na meg a Black and White-tól eltekintve egyetlen olyan eseménnyel sem találkoztunk, amelyik alapjaiban rengette volna meg a játékpiacot.

AZ ÉV LEGJOBB AKCIÓJÁTÉKA



2001-ben a PC-k igazi húzóágazatát az akciójátékok, és azokon belül is főleg az FPS-ek jelentették. Mindjárt az év elején belevethettük magunkat Clive Barker horrorisztikus világába, és végigborzonghattuk az Undyingot, mely véleményünk szerint az év legjobb FPS-e volt, s talán ezért vettük oly fájó szívvel tudomásul a hírt, miszerint az eladások tekintetében a 2001-es esztendő legnagyobb vesztese éppen ez a kiváló játék volt. Ennek tükrében az Electronic Arts leállította a konzolverziók portolását, valamint a folytatás fejlesztését is. Az év közepe felé a Remedy útjára bocsátotta a Max Payne-t, melynek „Bullit Time" opciója képes volt új színt vinni az akciójátékok világába. Az ezt követő Volition-féle próbálkozás, a Red Faction sem volt rossz, de a grafikus motor kiaknázatlanságának köszönhetően hamar a feledésbe merült. Az év végi hajtásban még karácsony előtt végre megérkezett a várva várt Return to Castle Wolfenstein, amelynek egyjátékos módja sajnos igencsak fantáziátlanra és rövidre sikeredett, de többjátékos opciója elkápráztatta a nagyközönséget.
A szavazatok alapján az év akciójátéka teljesen megérdemelten a Max Payne lett, mögötte orrhosszal lemaradva a második helyen az Undying végzett.

1. **Max Payne**
2. **Undying**
3. **Aliens vs. Predator**
4. **Return to Castle Wolfenstein**
5. **Red Faction**

AZ ÉV LEGJOBB TAKTIKAI SHOOTERE

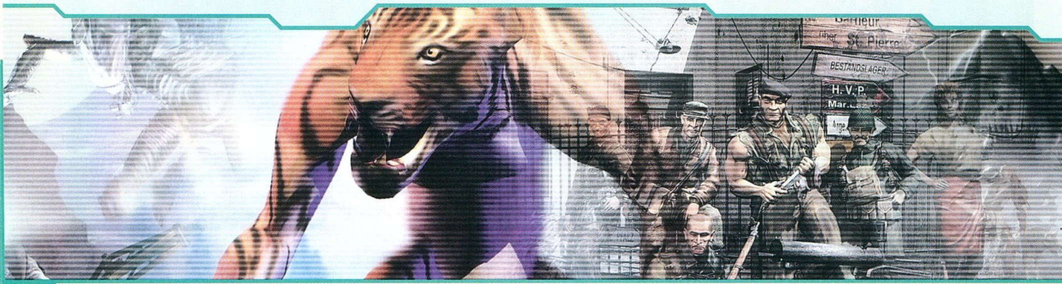
A 2001-es esztendőben a taktikai elemekkel fűszerezett akciójátékok felhozatala igen szegényes volt, de szerencsére elenyésző számukat kiváló minőségük feledtette. Ugyan melyik rajongónak lett volna kedve az Operation Flashpoint mellett más taktikai FPS-sel játszani?
A cseh srácok mesterműve után az év végén befutott a Tom Clancy nevével fémjelzett sorozat legújabb része, mely félelmetes grafikájával, ha csak egy pillanatra is, de még Christ is képes volt elszakítani a Flashpoint mellől. Mindezek ellenére a szavazók elsöprő többsége a jóval realisztikusabb Operation Flashpoint mellett tették le a voksukat, s emelték a fellegekbe a Bohemia Interactive játékát.

1. **Operation Flashpoint**
2. **Ghost Recon**

AZ ÉV LEGJOBB SZEREPJÁTÉKA

A tavalyi év legjobb játékainak összeállításban töméntelen mennyiségű RPG-ről számolhattunk be, A nagy nevek küldetéslemezein kívül igazából csak három játék volt az, mely figyelmünket felkeltette. 2001-ben végre megjelent az Ion Storm várva várt szerepjátéka, az Anachronox, amely elavult Quake 2-es motorja ellenére hónapokra a számítógép elé szegezte Stökit, aki Tom Hall briliáns játékáról képes volt a kért 40000 karakter helyett 70000-et írni. Sosem felejtem el azt a pillanatot, amikor az említett szám megjelent a Word karakterszámlálóján. Ezennel ki is osztanám Stökinek az év legmegrázóbb élményéért kijáró díjat... ez úton is még egyszer köszönöm:). Az Anachronox után érkező Arcanum elsöprő sikerét kiváló mágiarendszerének és kidolgozott világának köszönhette. Az ex-Fallout csapatából verbuválódott team munkájának nagyságát igazolja az a tény is, miszerint több nyomtatott és internetes sajtótermék listáján is elnyerte az év legjobbjának járó címet. Mindezek ellenére a PC Guru Team e kitüntetést a Sir Tech csapatának ajándékozta, akiknek évek óta várt műve, ha csak az internetes áruházláncokon is, de végre megérkezett. A Wizardry 8 hangulata, kezelhetősége, harcrendszere visszarepítette csapatunkat azokba az időkbe, amikor mindannyiunk felejthetetlen órákat töltött a Dungeon Master vagy az Eye of the Beholder előtt.

1. **Wizardry 8**
2. **Anachronox**
3. **Arcanum**



AZ ÉV LEGJOBB ONLINE SZEREPJÁTÉKA

A kizárólag interneten keresztül játszható játékok száma és népszerűsége évről évre nő (annak ellenére, hogy a MMORPG-k nagy része fizetős, s így a játékosoknak havonta kb. 10 dollárt kell fizetniük azért, hogy a kedvenc virtuális világukban kalandozhassanak), aminek köszönhetően, ha nem is havonta, de negyedévente biztos beszámolhattunk egy-egy ígéretesnek tűnő alkotásról. A tavalyi évben az EverQuest babérjaira törve az Anarchy Online mellett a Dark Age of Camelot is ringbe szállt a legjobbnak kijáró címért. A párbajt végül elsöprő többséggel a Dark Age of Camelot nyerte, így nyugodt szívvel kijelenthetem, hogy a 2001. év legjobb MMORPG-je a DAoC lett. Abban azonban már közel sem vagyok biztos, hogy népszerűsége megismétli az EQ sikereit, mivel idén jön a Star Wars Galaxies és a Blizzard állítása szerint még ebben az évezredben a World of Warcraft.

1. **Dark Age of Camelot**
2. **Anarchy Online**

AZ ÉV LEGJOBB SZIMULÁTORA

A már-már kihalófélben lévő játékstílus a 2001-es évben kiváló produkciókkal gazdagodott. A Microsoft szokásához híven kiadta az aktuális Flight Simulatorát, az orosz illetőségű Maddox Games keze munkájának köszönhetően kiváló grafikával és páratlan repülési modellel megjelent az IL 2 Sturmovik, a Sci-Fi kedvelők legnagyobb örömére végre napvilágot látott a reális fizikával megáldott Independence War 2, és azok sem távoztak üres kézzel, akik az Atlanti-óceánon kívántak harcba szállni kedvenc tengeralattjárójuk fedélzetén. A pálmát Chris és Neuro legnagyobb örömére végül a Maddox csapata vitte el az IL 2 Sturmovikkal.

1. **IL 2 Sturmovik**
2. **MS: Flight Simulator 2002**
3. **Independence War 2**
4. **Silent Hunter**

AZ ÉV LEGJOBB VALÓS IDEJŰ STRATÉGIAI JÁTÉKA

Napjaink egyik legnépszerűbb játékstílusa 2001-ben nem várt mennyiségű és minőségű játékkal gazdagodott. Gondolom, mindannyian büszkék vagyunk a magyar fejlesztésű S.W.I.N.E.-ra, mely nem csak káprázatos grafikájával és fergeteges szinkronjával, hanem játékmenetével is sokunkat levett a lábáról. Nem feledkezhetünk meg a sokat emlegetett Black and White-ról sem, mely innovációi ellenére sajnos közel sem lett annyira népszerű, mint ahogy azt várták tőle. Ugyanerre a sorsra jutott az év legszebb RTS-e, a Battle Realms is, amely mind a nyomtatott, mind pedig az internetes szaklapok 90% feletti értékelése ellenére egyetlen eladási listán sem ütötte fel a fejét. Az anyagilag sikertelen, ámde kiváló játékok sorát végül a várva-várt Commandos 2 zárta, majd megérkezett az Empire Earth. Rick Goodman játéka hadjárataival és kiegyensúlyozott játékmenetének köszönhetően azonnal az élre ugrott, és vezető pozícióját a mai napig tartja. Zárójelben jegyzem meg, hogy a játék a hazai forgalmazó jóvoltából nemsokára teljes egészében magyar nyelven is kapható lesz.

1. **Empire Earth**
2. **Battle Realms**
3. **S.W.I.N.E.**
4. **Black and White**
5. **Commandos 2**

AZ ÉV LEGJOBB KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIAI JÁTÉKA

A valós idejű stratégiák mellett, ha nem is akkora számban, de jelentek meg körökre osztott játékok is. Sajnos a szerkesztőség kedvence, a Heroes of Might and Magic 4 megjelenése átcsúszott 2002-re, s így nem szállhatott harcba a legjobbak mezőnyében, nem úgy, mint Sid Meier mesterműve, a Civilization III. A játék Sid keze alatt képes volt megújulni, minek köszönhetően Mocsy hosszú hetekre megszűnt létezni. Azokban a napokban csak Gollamra emlékeztető halk motyogás hallatszott a barlangjából valahogy így: „csak még egy kört... na jó, csak még egy kört... még egy utolsó kört”. A Civilization III megjelenését követően kezünk közé kaparintottuk az oroszok Heroesát, az Etherlordsot, majd pár napra rá Joshua legnagyobb örömére az Europa Universalis második részét. A végső ítélet meghozatalakor azonban sem az Etherlords képi világa, sem pedig az EU2 minden részletre kiterjedő aprólékossága nem volt képes letaszítani a dobogó legfelső fokáról Sid Meier Civilizationjét.

1. **Civilization III**
2. **Europa Universalis 2**
3. **Etherlords**

AZ ÉV LEGJOBB AUTÓSZIMULÁTORA

Az elmúlt évben a száguldás szerelmeseinek nemigen lehetett okuk a panaszra, bár az igazi csemegék csak az év vége felé szállingóztak a boltok polcaira. Először Geoff Crammond mesterművéhez, a Grand Prix 3-hoz készített 2000-évi szezont felvonultató kiegészítője szegezte kormányhoz Tasit, majd rövidebb szünet után egy kisebb kiadó, a JoWood okozott álmatlan éjszakákat Zolinak, aki azóta sem tért magához a Rally Trophy által okozta sokkból. Decemberben végre megjelent a Motorcity Online (európai premier jövő év eleje), majd nem sokkal ezután a játéktermi stílus szerelmesei kezük közé kaparinthatták a Motoracer 3-at, mely a karácsonyi versenyfutásnak köszönhetően csak úgy hemzsegett a hibáktól. A szavazatok alapján az év szimulátora az összes voksot megszerezve a Rally Trophy lett.

1, Rally Trophy
2. Motorcity Online
3. Motoracer 3
4. Rally Championship Extreme

AZ ÉV LEGJOBB KÜLDETÉSLEMEZE

Szerencsére a tavalyi esztendő legjobb játékainak küldetéslemezei némileg elmaradtak a megszokott trendtől, és az újabb „rókabőr" jelenség helyett képesek voltak új élményekkel gazdagítani az alapjátékok rajongóinak szívét. Érdekes fintora a sorsnak, hogy a 2000. év legnagyobb csalódásai mezőnyében indult Diablo 2 a küldetéslemezének köszönhetően, amely az eredeti játék majd' minden hibáját kiköszörülte, teljesen új köntöst kapott, s még azokat is a monitor elé csalogatta, akik az eredeti programot az első Act teljesítése után a sarokba hajították.
Az internetes magazinok kedvence, a Red Alert 2: Yuri`s Revenge és a The Sims: Hot Date kiegészítője szerkesztőségünkben is elsöprő sikert arattak, arra azonban egyikük sem nem volt képes, hogy az utóbbi évek legnépszerűbb szerepjátékának küldetéslemezét maguk mögé utasítsák. A Baldur`s Gate 2: Throne of Bhaal kiegészítője feltette az i-re a pontot, és méltón vett búcsút a sorozattól. Mindezek tükrében gondolom, senki számára sem meglepő, hogy az év legjobb küldetéslemeze a Throne of Bhaal lett.

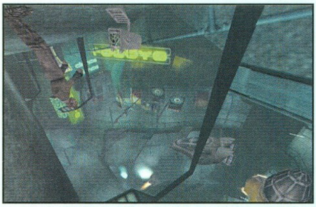
1. Baldur`s Gate 2: Throne of Bhaal
2. Diablo 2: Lord of Destruction
3. The Sims: Hot Date
4. Command and Conquer Red Alert 2: Yuri's Revenge

AZ ÉV LEGJOBB MULTIPLAYER JÁTÉKA

Ki gondolta volna, hogy a 2001-ben megjelent játékok közül lesz olyan, melynek sikere képes elhalványítani a töretlen népszerűségnek örvendő Counter Strike-ot, vagy Quake III Arénát? Aztán az év elején megjelent a Tribes 2, amely kezdeti sikerei ellenére hatalmasat bukott, s temette maga alá a Dynamix fejlesztőcsapatát. Ezek után a taktikai shooterek kedvelőinek megérkezett a már említett Operation Flashpoint és a Ghost Recon, melyek egyjátékos küldetéseik mellett kiváló többjátékos opcióival is felhívták magukra a figyelmet, ám a lassú játékmenetnek köszönhetően meg sem közelítették a Nerve által fejlesztett Return to Castle Wolfenstein többszereplős opciójának népszerűségét. A rajongóknak hála a tavaly karácsonykor megjelent Wolf immáron túl van az 1 milliós eladásokon. Mindezek után gondolom, mondanom, sem kell, hogy a 2001-es év legjobb többszereplős játéka a Return to Castle Wolfenstein lett.

1. Return to Castle Wolfenstein
2. Operation Flashpoint
3. Ghost Recon
4. Tribes 2

AZ ÉV LEGJOBB TÖRTÉNETE



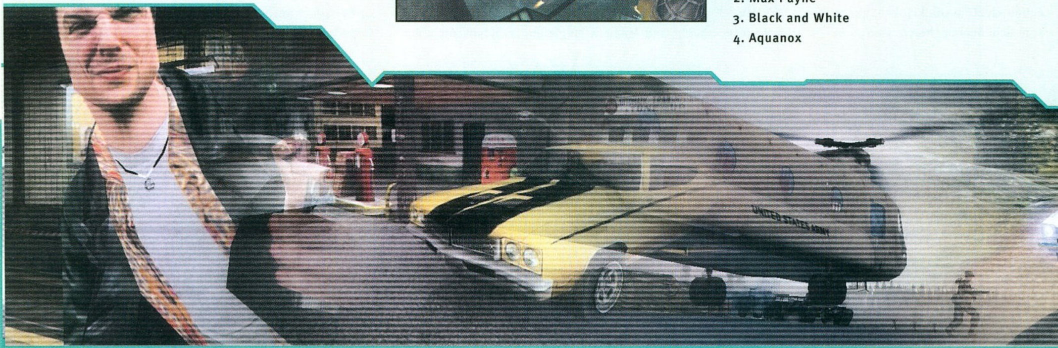
Évről évre megszokottá vált, hogy a legjobb történetért kijáró díjat valamelyik LucasArts kalandjáték vagy a Baldur`s Gate éppen aktuális epizódja tudhatja magáénak. Idén azonban fordult a kocka. Épkézláb kalandjátékkal egyáltalán nem találkoztunk, a Baldur's Gate csapatának is csak egy kiegészítőre futotta erejéből (bár annak története - mint látjuk - ugyancsak megért egy misét), majd a sűrű homályból egyszer csak előbukkant Tom Hall Anachronoxa. Hall jövőt idéző eposza minden képzeletünket felülmúlta, szellemes története és sziporkázó párbeszédei az év meghatározó élményévé váltak esélyt sem adva konkurenseinek, amelyek közül számomra a legmegkapóbb a Max Payne film noirokra jellemző borongós históriája volt. Az év legjobb története: Anachronox

1. Anachronox
2. Baldur`s Gate 2: Throne of Bhaal
3. Max Payne
4. Arcanum

AZ ÉV LEGSZEBB GRAFIKÁJÚ JÁTÉKA

A két évvel ezelőtti állapotokhoz képest a piac szinte semmit sem változott, aminek köszönhetően 2001-ben is a Quake III Arena grafikus motorjára épített játék vitte el a pálmát. Hiába kápráztatott el minket a Remedy a Max Payne-nel, hiába merültünk el az eddig látott legszebb víz alatti világba az Aquanoxszal, ha az év végi finisben befutó Wolfenstein összhatásában szebb képet mutatott elődeinél. Az igazat megvallva a RtCW csak egyetlen egy szavazattal hagyta maga mögött a Max Payne-t, amelyik így ha csak egy hajszállal is, de lemaradt a trónról.

1. Return to Castle Wolfenstein
2. Max Payne
3. Black and White
4. Aquanox

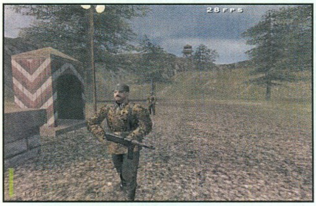


AZ ÉV LEGSZEBB MŰVÉSZI GRAFIKÁJÚ JÁTÉKA

Szokásunkhoz híven ebben az évben is külön kitérünk a művészileg legszebbnek tartott alkotásokra is. Sajnos ebben az esztendőben ennek a kategóriának csak négy versenyzője akadt, amelyek közül a szavazatok alapján csak az Undying és a Battle Realms szállt harcba az elsőnek kijáró díjért. A PC Guru csapatának véleménye szerint végül is az Undying került ki győztesen.

1. **Undying**
2. **Battle Realms**
3. **Max Payne**
4. **Black and White**

AZ ÉV LEGJOBB ZENÉJE ÉS HANGJA



Az utolsó két technikai díj odaítélését ugyanolyan fontosnak tartottuk, mint az imént kiosztott legszebb látványért járó díjat, hiszen mit is érne az Undying gyönyörű képi világa hangulatos és hajmeresztő effektjei nélkül, vagy akár megemlíthetném a Max Payne-t is, melynek hangulata közel sem lett volna ilyen a hangeffektusokért felelős szakemberek munkája nélkül. Természetesen a játékokhoz társuló zene is hozzájárul a programok végső sikeréhez. A Tropico latin-amerikai ritmusa, az Europa Universalis klasszikus zenéi vagy az igazi háborús kémhangulatot kölcsönző Wolfenstein dallamai mind-mind emlékezetesek maradtak számunkra. A legjobb zenéért járó díj odaítélése igen sok gondot okozott, mivel mind a Wolfensteint, mind pedig a Baldur`s Gate 2 kiegészítőt esélyesnek tartottuk. A csapat szavazatai alapján végül a Wolfenstein nyert éppen hogy maga mögött hagyva a BG2: Throne of Bhaalt.
Az év legjobb hangeffektjeiért ringbe szálló versenyzők között már közel sem volt ilyen szoros a küzdelem, mivel a voksok legnagyobb hányadát az Undying szerezte meg messze maga mögött hagyva a Max Payne-t és a Black and White-ot.

Az év legjobb zenéje:

1. **Return to Castle Wolfenstein**
2. **Baldur`s Gate 2: Throne of Bhaal**
3. **Europa Universalis 2**
4. **Tropico**

Az év legjobb hangja:

1. **Undying**
2. **Max Payne**
3. **Black and White**
4. **Return to Castle Wolfenstein**

AZ ÉV LEGNAGYOBB CSALÓDÁSA

A tavalyi trendhez hasonlóan a szebb napokat is megélt LucasArts ismét hozta a formáját, és az elmúlt évben nevezett Force Commander sikerét meglovagolva a Star Wars: Galactic Battlegrounds képében idén is képes volt a cég hírnevéhez méltatlan versenyzőt indítani ebben a nem éppen hízelgő kategóriában. Ugyanerre a sorsra jutott a várva-várt Pool of Radiance 2, mely az elvárásainkhoz képest sokkal jobban leszerepelt, mint konkurense. Így a rengeteg programhibának és a mítosz meggyalázásának köszönhetően az idei év legnagyobb csalódását a Pool of Radiance 2 okozta

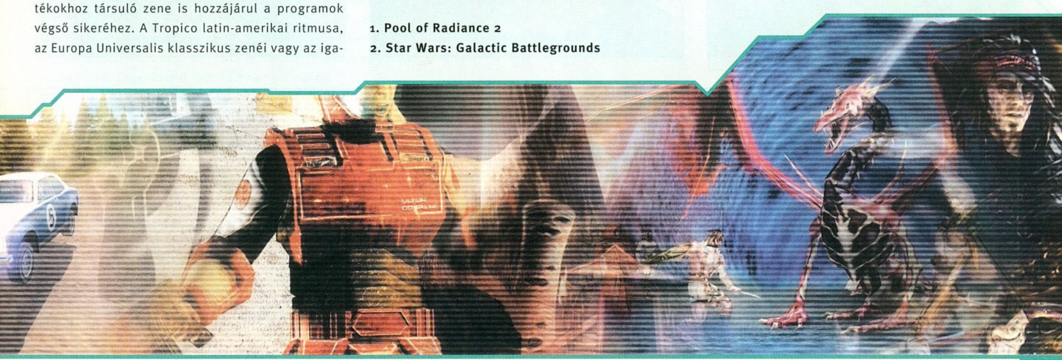
1. **Pool of Radiance 2**
2. **Star Wars: Galactic Battlegrounds**

AZ ÉV LEGJOBB JÁTÉKA

Mint ahogy azt a bevezetőben említettem, a 2002. év nem éppen a forradalmi ötletektől hemzsegő játékokról híresült el, s az igazat megvallva csak egyetlen egy játék volt, mely üde színfoltként jelentkezett a PC-s programok palettáján. A Peter Molyneux által alapított Lionhead Studios legelső játéka a Black and White jött, látott és győzött annak ellenére, hogy a több mint négy éves fejlesztési idő ellenére számtalan programhiba maradt a játékban. Mindezt azonban feledtette a csodálatos grafikus motor, a példaértékű intelligencia, a páratlan játékmenet és az a töméntelen számú apró ötlet és újdonság, melyet ez idáig egyetlen program sem tudhatott magáénak. Peter Molyneux zsenialitását jelzi az a tény is, hogy a Black and White az egyetlen játék, melynek sem azóta, sem pedig a közeljövőben nem várható egyetlen klónja sem. Az év legjobb játéka tehát Black and White.

Az idei év legnagyobb szívfájdalmát a sport- és a kalandjátékok vártnál is gyengébb kínálata okozta. Az EA futószalagon készített szériájának legújabb darabjai (NHL 2002 és FIFA 2002) sajnos nem tudtak új színt hozni a sportjátékok világába. Ugyanez megállapítás igaz a kalandjátékok területre is, ahol igazából csak két említésre méltó alkotás (Myst 3, Schizm) született, de azok előre renderelt világa és fantáziátlan fejtörői leginkább a múltra emlékeztették mindnyájunkat. Ezektől az apró kellemetlenségektől eltekintve egy döcögősen induló, ámde parádésan záró évnek lehettünk részesei; olyannak, amilyenre magunk sem számítottunk.

Sasa
sasa@vogel.hu



FPS DÖMPING 2002

Mind az olvasók, mind a szerkesztőség tagjainak kedvencei között igen előkelő helyet foglal el a first person shooter játékkategória. Az elmúlt év sajnos nem igazán hozott áttörést a stílusban, és bár akadtak igen élvezetes darabok is, a Red Faction pályarombolásán kívül semmilyen technikai újdonsággal nem találkoztunk. Látvány terén sem történt komolyabb előretörés, a néhány saját fejlesztésű grafikus motor közül egyik sem tudta felülmúlni a jórészt bevált Quake 3-as engine-t használó játékokat, és bár Carmack mester grafikus motorja minden esetben némi tuningoláson esett át, ez a hajtómű is bizony már jóval több, mint két éves, és lassan azért nem ártana valami igazán újat mutatni a vizuális orgazmusokra éhező játékosoknak.

A 2002-es évben minden esélyünk megvan rá, hogy ne csak mennyiségben, de minőségben is kárpótolva legyünk az elmúlt év „gyenge" FPS terméséért. Míg tavaly csupán két osztatlan elismerést arató gyilokjáték jelent meg, egy az év elején - Undying -, egy pedig a karácsonyi szezonban - Castle Wolfeinstein -, idén máris két gyöngyszemmel gazdagodtunk: a hátrébb ismertetetésre kerülő Medal of Honor és a Serious Sam 2 szerény véleményem szerint jobbak, mint a tavalyi év FPS-ei együttvéve, és még csak február van! Az igazi nagyágyúk az év második felében érkeznek. Ezek nemcsak egészen hihetetlenül szép grafikával, de számos technikai és játékmenetbeli újdonsággal is fel lesznek vértezve. Az Unreal 2-t, az Unreal Tournament 2-t, a Doom 3-mat talán nem kell bemutatnom senkinek, de mellettük negyediknek a Kreed nevű orosz fejlesztésű, egyesek által Doom 3-killernek kikiáltott programra is érdemes lesz odafigyelni. Eme kvartett mellett azonban számos nagyon ígéretes, és igen változatos stílusú FPS érkezik, amelyek ha technológiájukban nem is, de hangulatukban - gondolok itt elsősorban a Duke Nukem Foreverre és a Deus Ex 2-re - esetleg felülmúlhatják a várható nagyágyúkat. Arról nem is beszélve, hogy a nagy nevek megjelenéséig is kell valamivel játszanunk! Remélhetőleg serkentően fog hatni a kisebb fejlesztőcsapatokra a várható brutális konkurencia, és minél hamarabb piacra dobják remekműveiket. Szóval a nemzetközi helyzet fokozódik; izgalmas év elé nézünk!

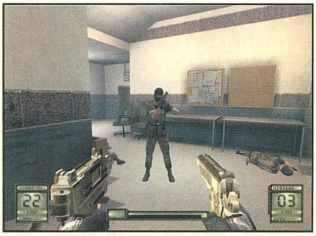
A híreket és bemutatókat szorgalmasan tanulmányozóknak a most következő játékok nagy része ismerős lesz, de sokról már nagyon régen írtunk, a fejlesztők pedig folyamatosan szivárogtatják ki játékaikról az újabb információmorzsákat, szebbnél szebb képeket. A mostani összefoglaló célja az átfogó helyzetképadás, pontosan mire és mennyire is érdemes várniuk a az FPS játékok megszállottjainak.

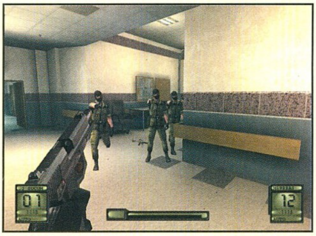
SOLDIER OF FORTUNE 2.

Fejlesztő: Raven Software › Kiadó: Activision › Megjelenés: 2002. tél › Használt grafikus motor: Quake 3

A John Mullins, vietnámi veterán védnökségével és tanácsaival készülő, ultra-realisztikus Soldier of Fortune második része némi csúszás után hamarosan kikerül a Ravenes fiúk kezei közül. Azt már tudjuk, hogy a GHOUL 2 névre hallgató motor segítségével még valósághűbb sebződésrendszerre számíthatunk, és hogy a hetven pálya tíz különböző, változatos helyszínre fog oszlani, az viszont újdonság, hogy a játék mégis támogatja majd a többjátékos módot. Persze nem kell semmi Unreal Tournament 2-t megszorongató dologra gondolni, egyelőre csak szokásos Deathmatch-ről és Capture the Flagről van szó, viszont emellé több mint száz választható karaktert ígérnek, ráadásul a single player véletlenszerű pályagenerátora ebben a módban is elérhető lesz! Mivel a sok fejlesztés alatt álló projektjük miatt – SoF 2, Jedi Outcast, Quake 4 - nincs idejük komolyabban kidolgozni a multimókát, a fejlesztők a fanatikusokra hárítják a feladatot – a teljes programhoz roppant sokoldalú modszerkesztőt fognak mellékelni.

Visszatérve a játék erősségéhez, a magányos henteléshez, a történetről továbbra sem sokat tudunk, egyedül a Double Helix alcím sugallhat valamit az élénkebb fantáziával rendelkezőknek, valamint hogy az események egy a terroristák által megkaparítandó halálos vírus körül forognak majd. Állandó segítőnk lesz az előző rész végén feltűnt fiatal, csinos hölgyemény, de csak egy küldetés erejéig lesznek igazi harcostársaink, viszont a Medal of Honor első pályájához hasonlóan utasítások kiadására sajnos ezúttal sem lesz lehetőségünk. Magányos farkasként mintegy tizennégy, többnyire másodlagos tüzelési móddal is ellátott gyilkoló eszköz áll rendelkezésünkre, és néhány alapvető katonai cókmók – távcső, zártörő – is segítségünkre lesz a kezdeti híresztelésekkel szemben mégsem annyira unlineáris küldetésekben. A játék szinte már készen van, az Activision csak a megfelelő piaci helyzetre vár, nehogy valami nagyágyú miatt elmaradjon a program méltó fogadtatása.





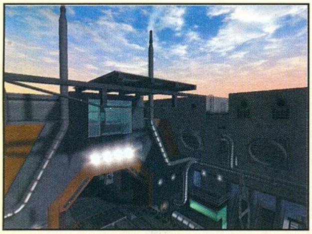
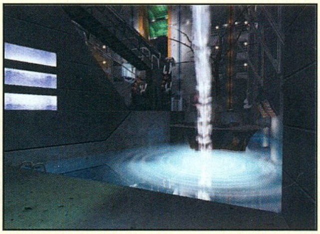
THE V-PROJECT

Fejlesztő: Westka › Kiadó: ? › Megjelenés: 2002 vége › Használt grafikus motor: Unreal Warfare

Sok dolgot tekintve még homályba burkolózik a német illetőségű Westka üdvöskéje. A fejlesztők még igazi, akció-közbeni képpel sem tudtak szolgálni, de mindenesetre az Unreal Warfare motor egészen biztosan nem fog csalódást okozni ebben a Deus Ex-szerű FPS-ben sem.

Ha hihetünk a híreszteléseknek, akkor igazi történetközpontú akció-RPG játékkal lesz dolgunk. A story a távoli jövőben játszódik. Az emberiség egyik kolonizált bolygóját váratlanul rovarszerű idegen lények támadták meg, ezért a planéta teljes lakossága egy hatalmas, üvegboltozattal védett városba települt. A mi történetünk ott veszi kezdetét, mikor az idegeneknek sikerül megsemmisíteniük a teljes védőburkot, és megkezdik a város módszeres felszámolását. Az emberek persze nem adják könnyen magukat, és a védekezésben jelentős szerep jut majd szerény személyünknek is. Időközben a bolygón két nagyobb katonai szervezet jön létre, és mindkettő megpróbál majd tagjai közé sorozni minket. A történet előrehaladtával döntenünk kell köztük, és a játékmenet majd e szerint módosul. Míg az egyik társaság a gyors és hatékony támadásokra épít, addig a másik szervezet a lopakodást és mindenféle high-tech kütyüket részesíti előnyben. Az alaptör-

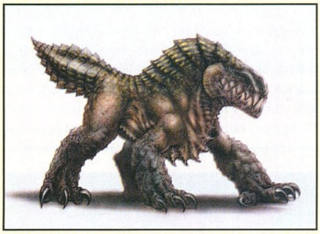
ténet ugyan változatlan marad mindkét oldalon, de sok esetben kell majd különböző küldetéseket megoldanunk, ahol pedig megegyező feladat lesz, ott a megoldási módszerben lesznek komoly eltérések. A nagyobb, fő küldetések mellett számos kisebb, nem feltétlenül megoldandó feladatunk is lesz, melyek hatással lesznek egymásra is, tehát mondjuk az egyik sikeres megoldása után az addig lehetetlennek tűnő is könnyebbé válhat. A két szervezet felszerelése teljesen eltérő lesz, fegyverek terén pedig öt-öt, csak az egyik oldalon használható gyilkoló eszközzel lesz dolgunk – mindez igen jót fog tenni az újrajátszhatóságnak.
A már említett RPG-elemek fegyver- és karakterfejlesztés révén nyilvánulnak meg a programban – a fejlesztők természetesen nem szívesen hasonlítgatják, de valószínűleg egyfajta Deus Ex-es rendszer lekoppintásával lesz dolgunk. Az Unreal Warfare motorral megtámogatott program előtt nagy siker állhat, ha tényleg jól megvalósítják a félig lerombolt, jövőbeli várost, és Aliens VS Predator-os, vagy valamilyen más, egyedi hangulatot kölcsönöznek neki. Majd meglátjuk.

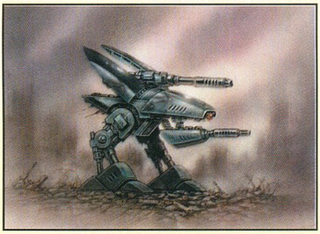
DEUS EX 2

Fejlesztő: ION Storm › Kiadó: Eidos Interactive › Megjelenés: ? › Használt grafikus motor: Unreal Warfare

Talán nem is illik bele FPS összefoglalónkba a Deus Ex lassan két éve készülő folytatása, annyira elüt a többi megszokott hentelős játéktól. Hiába, Warren Spector, aki annak idején már részt vett az Ultima Underworld és a Thief 1 fejlesztésén is valami olyan fantasztikus FPS-RPG egyveleget hozott össze, amely méltán írta be magát a játékok bibliájába. Az előzetesek szerint a folytatás még nagyobb dobásnak ígérkezik...
Eleve bizakodásra adhat okot, hogy a programot nagyrészt ugyanaz a csapat készíti, mint amelyik az első részt is elkövette, - karöltve néhány emberkével a Thief 2 gárdájából. Az egész társaság alig számlál többet húsz főnél. Állításuk szerint a komoly fejlesztési munkának csak 2001-ben kezdtek neki. A tagok sokat beszélgettek az előző rész hibáiról, és a hosszas egyeztetések után kristályosodott ki előttük, milyennek is kell lennie a remekmű folytatásának.



Az előző részben az egyik legnagyobb vonzerő a küldetések változatos megoldási módja, illetve a többféleképen alakítható történet volt. Ezt a trendet szeretnék tovább erősíteni a Deus Ex 2-ben is, amelyhez nagyságrenddel, forradalmian több lehetőséget ígérnek, mint az első részben – sajnos ezt egyelőre nem kívánták bővebben kifejteni. A történetről sem hajlandóak elárulni semmit, annyi biztos csak, hogy a már lejátszott előzmények után tizenöt évvel zajlanak majd az események.
A karakterfejlesztés lehetőségei is tovább bővülnek. Számos, eddig nem használt tulajdonságot erősítenek meg, illetve mosnak össze, így már érdemes lesz jobban elgondolkodnunk az adott skill fejlesztésén. Az előző részben például egyik tulajdonságunkat fejlesztve tovább maradhattunk a víz alatt – számos fontosabb képesség mellett senki sem élt ennek a fejlesztésével. Most viszont már érdemes lesz elgondolkodnunk rajta, mert a skill fejlesztése immár egyúttal úszássebesség-növekedéssel is jár, sőt, magas szinten akár a vízből is kinyerhetjük az éltető oxigént, ezáltal korlátlan ideig búvárkodhatunk, és esetlegesen eddig megközelíthetetlen helyekre juthatunk el – ennek jelentőségét azt hiszem, nem kell hangsúlyoznom. Használati tárgyaink közt is fellelhetjük majd a tizenöt évvel későbbi high-tech kor feketepiacának teljes kínálatát – sajnos egyelőre fantáziánkra van bízva az új lista valamennyi darabja.

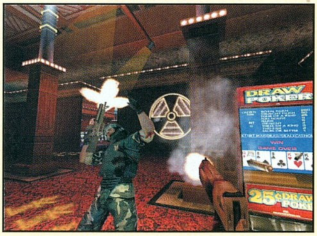


Az alap Unreal engine mellett az ION Storm licencelte a Havok cég fizikai motorját is, így a második részben a különböző lövedékek más és más hatással lesznek mind a tereptárgyakra, mind az emberekre – a detonáció ereje valósághűen hat majd a karakterekre is. Emellett egy harmadik, saját fejlesztésű motor fogja kezelni a fényhatásokat, ennek megfelelően soha nem látott szépségűnek ígérik a pályák fény-árnyék játékát.
A játék valamivel rövidebb lesz elődjénél, inkább jobban összesűrítik az eseményeket, mint hogy ne adj isten, valaki ráunjon a hosszas mászkálásra. A pályák, a feladatok ésszel való teljesítése még nagyobb hangsúlyt kap, mint az előző részben. Az eredeti Deus Exben csak az egyik lehetőség, méghozzá a nehezebbik volt a csendben osonás. Most viszont ezt kívánják még jobban kiemelni – a tervek szerint egyetlen ravaszhúzás nélkül teljesíthető lesz valamennyi pálya!

DUKE NUKEM FOREVER

Fejlesztő: 3D Realms › Kiadó: Take 2 › Megjelenés: 2002. tavasz › Használt grafikus motor: Unreal

Nem kell röhögni, szent meggyőződésem, hogy öt év csúszás és tíz grafikusmotor csere után idén már TÉNYLEG elkészül a legendás Duke Nukem folytatása – egyébként hihetetlen, de már az 1998-as Half Life megjelenése után is azzal kábítottak minket, hogy nemsokára elkészülnek. A játék hangulata semmihez sem lesz hasonlítható, amit megrendezett jelenetek és poénok egész garmadája fog biztosítani. Ha pedig bárkinek bárminemű kétsége lenne a játékkal kapcsolatban, csak nézze meg még egyszer a 2001/07-es CD-n található bemutató-videót. Apropó videó: a játékból film készül – jelenleg a szereplőválogatás folyik –, az érdeklődőknek érdemes figyelemmel követniük a weboldalt (www.3drealms.com).



UNREAL 2

Fejlesztő: Epic Megagames/Legend Entertainment › Kiadó: Infogrames › Megjelenés: 2002. nyár › Használt grafikus motor: Unreal Warfare

A cikkíró személyes kedvence. Életem legmeghatározóbb FPS-élménye volt az Unreal első része, és az előzetesek alapján a folytatásnak is meglesz ugyanaz az egyedi, fantasy-szerű hangulata. A vadonatúj Unreal motor egészen fantasztikus, óriási kiterjedésű tájak megjelenítésére képes, emellett akár csak a Doom 3-ban, a karakterek arcai alkalmasak lesznek különböző érzelmek tükrözésére is.

A játék fejlesztése nagyon jó ütemben halad, a fejlesztők pedig nem olyan idegesítően titkolózók, mint az id-nél. Pár újságírónak volt szerencséje működés közben látni az ECTS óta sokat javult programot, és egymástól függetlenül valamennyien minden tekintetben el voltak ájulva az Unreal 2-től. A játék fizikai motorját nem hirdetik annyira, mint a GHOUL 2 engine-t, de az ezt prezentáló videó meggyőzött róla, hogy e tekintetben is valami nagyon komoly van készülőben. A holttestek a legkisebb mértékben sem lógtak bele a falba vagy a lépcsőbe, és a végtagok pedig pontosan ott kezdtek el vérezni, illetve ott rándultak meg, ahol beléjük lőttek. A tereptárgyak egymásra való hatása is tökéletesen megfelel a fizika törvényeinek, legalábbis ez állapítható meg, miután az egymáson fekvő hordók teljesen valósághűen kezdtek el arrébb gurulni a lövések hatására.

Tíz egyéni, változatos környezet, és mintegy negyven pálya fogja biztosítani a single player mókát. Az Unreal Tournament 2 bejelentésével a többjátékos mód minden bizonnyal kisebb figyelmet fog kapni, mindenesetre a fejlesztők ennek ellenére sem tervezik a többjátékos mód kihagyását.

DOOM 3 - QUAKE 4

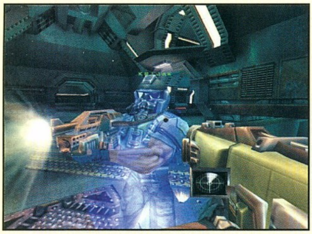
Fejlesztő: ID Software/Raven Software › Kiadó: Activision / ? › Megjelenés: 2002 vége / ? › Használt grafikus motor: Doom 3

Igen, igen, ők a jövő igazi nagyágyúi. Ennek ellenére sajnos csak minimális információval rendelkezünk róluk mind a külcsínt, mind a belbecset tekintve. Láthattunk egy igen gyenge minőségű Doom 3 videót, a szerencsések pedig eddig összesen három bemutatón csodálhatták meg az elkövetkezendő évek várhatóan legnépszerűbb grafikus motorját. A kétszázötvenezer poligon/karakter, quake-es szókinccsel igen „impresszíven" hangzik, meg lehet hangoztatni, hogy GeForce 3 lesz a beugró a játék élvezhető futtatásához, de azért némi plusz információval is kedveskedhetnének már a tűkön ülő játékosoknak. Néha sikerül egy-egy programozót mikrofoncső-, illetve e-mail végen kapni, a játékról annál konkrétabb új információt, hogy „Nagyon cool lesz." senki nem hajlandó megosztani. Hiába, hírzárlat van, de reméljük, csak azért, hogy az E3-on minél nagyobbat durranthassanak. Egyébként a híréhségre jellemző, hogy február elején olyan pletykák kaptak lábra, miszerint az id már kiadta egy külsős csapatnak a játék béta verzióját tesztelésre - természetesen ilyenről szó sincs.

GORE

Fejlesztő: 4DRulers › Kiadó: DreamCatcher › Megjelenés: 2002. tavasz › Használt grafikus motor: AMP engine

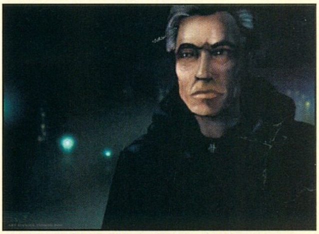
A Gore ugyan kissé elmarad a többi szuperlátványos FPS-től, de nem is a grafikájáért, hanem élethűségéért fogjuk szeretni a 4DRulers első próbálkozását – karakterünk mozgására hatással lesz többek közt a nála lévő felszerelés súlya is, eltörhetjük, illetve kificamíthatjuk lábunkat stb. A fiúk nagyon igyekeznek, a kiadott két béta demó igen pozitív visszajelzést kapott, és természetesen felhasználják a játékosok tanácsait is a végleges verzió tökéletesítésére. A jövőben játszódó történet mellett nagy hangsúlyt kap a többjátékos mód is, amelyben a Blood 2 óta nem látott mennyiségű, harminc gyilkolóeszközzel kergethetjük egymást. A játék nemrég lelt kiadóra, így lassan minden akadály elhárul a tavaszi megjelenés elől.



THIEF 3

Fejlesztő: ION Storm › Kiadó: Eidos Interactive › Megjelenés: 2002 második fele › Használt grafikus motor: Unreal Warfare

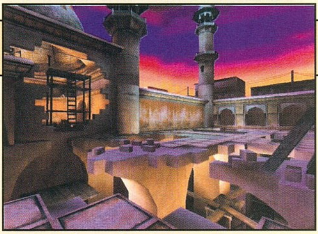
Az ION Storm másik üdvöskéje. Nem ugyanaz a csapat dolgozik rajta, mint a Deus Ex 2-n, a két team csak tanácsokkal látja el egymást. Annak ellenére, hogy a két program fejlesztésének kezdete nagyjából egybe esik, a Thief 3-ról szinte semmi érdemleges új információ nem érkezett múlt nyár óta. A Dark Engine-t felváltja az Unreal Warfare motor, és a Thief 3-at is a Havoktól kölcsönzött, kiegészítő fizikai-motor fogja támogatni - akárcsak a Deus Exet. A játékmenetben sem jelentettek be semmi érdemleges újítást, lehet, hogy a Deus Exszel ellentétben a Thief 3 csak rókabőr lesz? Reméljük nem!



NO ONE LIVES FOREVER 2

Fejlesztő: Monolith › Kiadó: Sierra › Megjelenés: ? › Használt grafikus motor: Jupiter

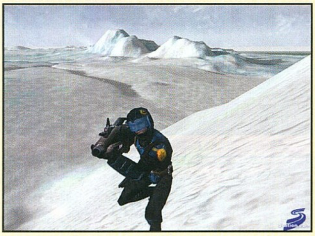
Ismét egy nagyágyú, amelyről még szinte semmit nem tudunk. Az első részből megismert női James Bond, azaz Kate Archer lesz a folytatás főszereplője is, a hozzávetőlegesen ötven küldetés alatt pedig a vadonatúj Jupiter grafikus motor fog muzsikálni. Ezt prezentálandóan nemrég pár új kép látott napvilágot, reméljük, ezek a program kezdetleges állapotát tükrözik - ilyen összevissza színkavalkádot rég nem láttam. A folytatás egyébként Playstation 2-re is elkészül.

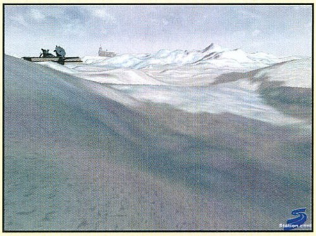


PLANETSIDE

Fejlesztő: Verant Interactive › Kiadó: Ubi Soft (Eu) › Megjelenés: 2002 második fele › Használt grafikus motor: saját fejlesztésű

A mezőny fekete báránya. A Deus Exhez hasonlóan a Planetside is nagyon messze áll a megszokott quake-es játékstílustól. Először is, a játék csak online lesz játszható, és számos Everquestes, Diablós elemet fog tartalmazni. A Battle.nethez hasonlóan a küzdelmek egy nagy főszerveren fognak zajlani, ugyanis itt is külön kidolgozott, RPG-szerű online univerzummal lesz dolgunk.
Harcos karakterünkkel még a játék elején választanunk kell a három nagy katonai szervezet közül, és végig azt fogjuk védelmezni testünkkel-lelkünkkel. Felszerelést gyűjthetünk, fejlődhetünk, és ezek segítségével hajthatunk majd végre csapatmunkát igénylő, összetett küldetéseket. Az, hogy maga az akció mennyire lesz Quake/Counterstrike-szerű még nem tudni, a játék másik része, a városi élet, azaz a kereskedés a Diablóhoz hasonlóan igen sokszínű és összetett lesz. Ha szerencsétlen módon valamelyik csatában lelőnek, nem halunk meg örökké, mindössze akkor nálunk lévő felszerelésünk vész kárba, de életünk és többi cókmókunk megmarad.
Mindehhez a Halóra és a Tribes 2-re emlékeztető, nagyon szép, saját fejlesztésű grafikus motor nyújtja majd az alapot alacsony sávszélesség mellett is jól funkcionáló hálózati kóddal megspékelve. Sajnos ezért a nem mindennapi játékért is havidíjat kell majd fizetnünk, de ez manapság már nem meglepetés...

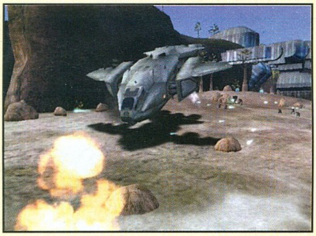




HALO

Fejlesztő: Bungie › Kiadó: Microsoft › Megjelenés: 2002. tavasz › Használt grafikus motor: saját

Hamarosan kiderül, mire képes PC-n minden idők legjobb konzol FPS-e. Vajon hogy sikerül monitorunkra varázsolnia a Bungie-nak az Xboxon látott fantasztikus grafikát, és hogy sikerül átültetni az irányítási rendszert? Mindenesetre a játék tuti ideális lesz az Xbox-PC mindenre kiterjedő összehasonlítására. Az már szinte biztos, hogy lesz néhány konzolon nem látott pálya is, az viszont még nagy kérdés, hogy vajon együttműködnek-e a két különböző platformverziói, azaz megmérkőzhetünk-e Xboxos barátunkkal PC-ről.



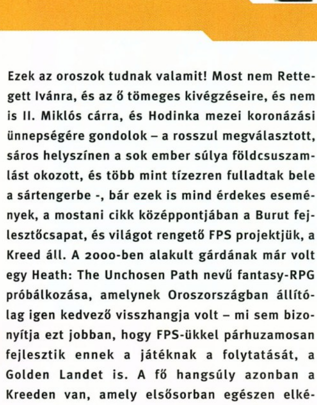
Zárszó. Ennyi lett volna a 2002-re várható FPS-ek összefoglalása. A lista természetesen a teljesség igénye nélkül készült, igyekeztem azokat a játékokat összeválogatni, amelyek az előrejelzések alapján megérdemlik majd, hogy legalább egyszer végigjátsszuk őket. Az, hogy mi következik a Doom 3 és az Unreal 2 után, hova lesz még fejlődnie az FPS-ek grafikájának és a játékélménynek, csak találgatni lehet. Én a következő nagy lépést a virtuális sisakok és a fejlettebb, erővisszacsatolós eszközök elterjedésében látom Hamarosan kiderül, hogyan is gondolják a hardware- és software-fejlesztők. Addig is bőven lesz mivel játszanunk...

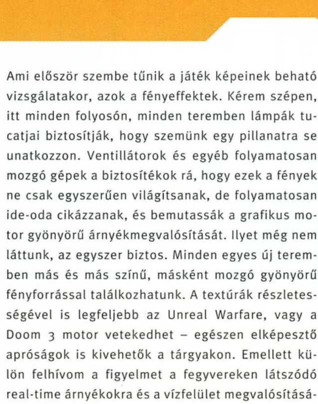
Greg5 greg5@freemail.hu

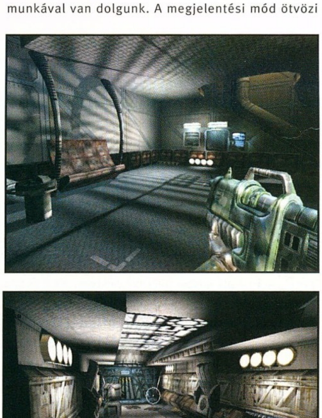
KREED

Fejlesztő: Burut **Kiadó:** még nincs **Web:** www.burut.ru

Ezek az oroszok tudnak valamit! Most nem Rettegett Ivánra, és az ő tömeges kivégzéseire, és nem is II. Miklós cárra, és Hodinka mezei koronázási ünnepségére gondolok – a rosszul megválasztott, sáros helyszínen a sok ember súlya földcsuszamlást okozott, és több mint tízezren fulladtak bele a sártengerbe -, bár ezek is mind érdekes események, a mostani cikk középpontjában a Burut fejlesztőcsapat, és világot rengető FPS projektjük, a Kreed áll. A 2000-ben alakult gárdának már volt egy Heath: The Unchosen Path nevű fantasy-RPG próbálkozása, amelynek Oroszországban állítólag igen kedvező visszhangja volt – mi sem bizonyítja ezt jobban, hogy FPS-ükkel párhuzamosan fejlesztik ennek a játéknak a folytatását, a Golden Landet is. A fő hangsúly azonban a Kreeden van, amely elsősorban egészen elképesztő grafikájával hívta fel magára a világsajtó figyelmét.







Ami először szembe tűnik a játék képeinek beható vizsgálatakor, azok a fényeffektek. Kérem szépen, itt minden folyosón, minden teremben lámpák tucatjai biztosítják, hogy szemünk egy pillanatra se unatkozzon. Ventillátorok és egyéb folyamatosan mozgó gépek a biztosítékok rá, hogy ezek a fények ne csak egyszerűen világítsanak, de folyamatosan ide-oda cikázzanak, és bemutassák a grafikus motor gyönyörű árnyékmegvalósítását. Ilyet még nem láttunk, az egyszer biztos. Minden egyes új teremben más és más színű, másként mozgó gyönyörű fényforrással találkozhatunk. A textúrák részletességével is legfeljebb az Unreal Warfare, vagy a Doom 3 motor vetekedhet – egészen elképesztő apróságok is kivehetők a tárgyakon. Emellett külön felhívom a figyelmet a fegyvereken látszódó real-time árnyékokra és a vízfelület megvalósítására – remélem, a képeken jól látszik, mennyire profi munkával van dolgunk. A megjelentési mód ötvözi a két fő rivális program stílusát: a javarészt high-tech űrhajós pályák az Unrealre, míg a fényhatások és a szűk terek inkább a Doom 3-ra emlékeztetnek. A szinte kizárólag űrhajós helyszínek nem a véletlennek köszönhetők. A kerettörténet a harmadik évezred végén játszódik, mikorra az emberiség már leteperte az univerzumot. Az idegenekkel folytatott harcok során kifejlesztették az ideális, génmanipulált katonát, aki már eséllyel vehette fel a harcot a naprendszerek brutálisan erős más fajaival szemben.

Mi is egy ilyen szuperhőst fogunk megformálni, akinek űrhajója, az Aspero egy feketelyuk-szerű csapdába került, ahonnan nincs kiút. Számos más szerencsétlenül járt emberi járművel találkozunk majd, így nem csak magunkra számíthatunk a nagy feladatban, hogy kiszabadítsuk űrhajónkat, és kiderítsük, ki vagy mi áll a mesterséges Bermuda háromszög mögött.

A küldetések többféleképen lesznek teljesíthetők, van, amikor a mészárlás, és van, amikor a settenkedés lesz a célravezetőbb. Ellenfeleink számos, teljesen eltérő kinézetű fajra fognak oszlani, és amellett, hogy a készítők természetesen nagyon magas szintű mesterséges intelligenciát ígérnek, nem csak arra kell majd ügyelnünk, hogy meg ne lássanak, illetve meg ne halljanak, hanem még arra is, hogy orrukkal meg ne érezzék a szagunkat. Az egyjátékos mód mellett a Burut sem feledkezik meg a multiplayer mód megszállottjairól, így a napjaink legnépszerűbb multimóka játéktípusai is helyet kapnak majd a végleges programban. Az ugyan túlzás, hogy ezúttal a befőtt teszi el a nagymamát, mindenesetre a játék ideális előétel lesz az Unreal 2-höz és a Doom 3-hoz is.

Greg5
greg5@freemail.hu

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

UNREAL TOURNAMENT 2

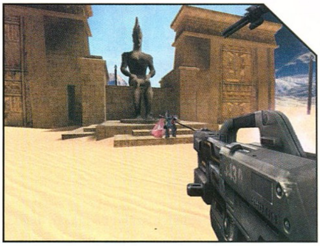
Fejlesztő: Digital Extremes › **Kiadó:** Infogrames › **Web:** www.digitalextremes.com

A multiplayer first person shooter műfaját a fáma szerint John Romero találta ki, anno a Doom fejlesztésének korai szakaszában. Igaz vagy sem, az azóta csúfosan megbukott designer-félistennek tulajdonított találmány izomból meghódította a világot. Némi túlzással azt is mondhatnánk, hogy ma egy magára valamit is adó PC-s vagy ilyenekkel játszik, vagy ilyent fejleszt. Az utóbbi csoport egyik vezéralakja az Unreal engine-t hegesztő Epic, nagyjából az egyetlen a földgolyón, amelyik a Quake-kel, Doommal, John Carmackkel büszkélkedő id Software mellett igazán eredményesen labdába tud rúgni a játékosok kegyeiért folytatott meccsen. Mostanság pedig egyre nagyobbakat rúgnak abba a bizonyos labdába (és a konkurenseik lelkivilágába): az Unreal 2 és az Xboxos Unreal Championship mellett pár napja bemutatták a világnak azt, amin már egy éve dolgoznak a legnagyobb titokban, legújabb fejlesztésüket, a '99-es Év Játéka folytatását, az... (fanfárok, füst, reflektorfény, veresegyházi asszonykórus) Unreal Tournament 2-t!

Aki egy kicsit is elmerengett már valaha az „a jó életbe, de jó is lenne fejleszteni egy saját multiplayer shootert" gondolatkörben, valószínűleg hamar eljutott az első számú fejtörőig: mit is lehet még kitalálni, újítani a műfajban, amit nem csináltak meg előttünk már tizen-húszféleképpen? A legutóbbi nagy újítás a stílusban a taktikai-csapatjáték vonal felé való elmozdulás volt, de mára már erre a témára is annyi a variáció, mint égen a csillag. Az UT2 fejlesztői az előd grafikai felturbózásán felül az apróbb játékmenetbeli változtatások mellett tették le a voksukat, amelyek azért összességében kellően sok változást és egészen új játékstílus(ok)at eredményeznek.

Kezdjük talán az elején: a játék szíveként az Unreal Warfare aktuális verziója fog dobogni – erről a 2001/05 számunk Unreal 2 előzetesében regéltem már pár sort (a szerkesztőség címén korlátozott példányszámban még utánrendelhető!), de azóta fény derült néhány újabb varázslatra. A leglátványosabb ezek közül a vadi új „részecske-rendszer", leánykori nevén particle system. Ez a csoda az olyan dolgok modellezésére jó, amelyek önmagukban mozgó, de csak együtt látható részecskékből állnak, ráadásul jó sokból (porfelhő, köd, füst, gőz, pára, tűz lángja stb.), és képes ezek viselkedését dinamikusan és reálisan utánozni. A 3D játékokban előszeretettel alkalmazott köd így a távoli dolgokat eltüntető olcsó eszközből életszerűen kavargó, félelmetes hangulatot keltő közeggé változik, a robbanások füstje, a lángszórók lángnyelvei pedig elképesztő élethűséggel hozzák a frászt az emberre. Vízben a karakterek mozgása hullámokat kelt, a lövedékek becsapódásakor fröcsköl a víz. Amikor az egyik technológiai demóban megmutatták, hogyan tükröződik a hullámzó vízben a parton füstölgő roncs, amelynek a füstjét egy közelben elhúzó rakéta kavarja fel... szerintem világszerte 3D programozó-specialisták tucatjai dobták el a billentyűzetet, és mentek el hirtelen felindulásból hotdog-árusnak.

Az első részt ért kósza kritikák egyike volt a választható karaktermodellek aránylag alacsony száma (főleg a Quake 3 extrém modelljeinek tucatjaihoz hasonlítva). Na ez most súlyosan változik, 50 karakter áll majd a rendelkezésünkre (darabja 15-20 ezer poligonból megépítve), amelyek hat „faj" jeles képviselői, név szerint az ősi egyiptomiak, a genetikusan feltuningolt emberek, robotok, zsoldosok, idegenek és a rejtélyesen hangzó „rémálmok" legtökösebb legényei (és leányai – bár ez durva kép- és hormonzavar). A fajok csak rájuk jellemző különleges mozgásokkal, fegyverváltási és elhalálozási animációkkal bírnak.
Ez utóbbira az animátorok külön rákészültek, állításuk szerint annyi különféle halál-anim lesz a játékban, hogy a játékos sosem fog kétszer ugyanolyan exitust látni. Erre persze rásegít a kód is, amelynek segítségével a magasból való lezuhanások különösen élethűek lesznek – tessék a Titanicban a kaszkadőr csóka balesetére gondolni, amikor útban a víz felé a szerencsétlen „megpat-



tant" a hajócsavaron, na ilyesmikre kell számítani az UT2-ben is.

A rusnya létformák képében 30 különféle pályán eshetünk egymásnak, amelyek között egyaránt lesznek kültéri és „fedett" arénák. Előbbiek az igazán érdekesek, lévén – talán a Halón felbuzdulva – lesznek járművek is a játékban, amelyek tulajdonképpen egyszerre szolgálnak páncélként és fegyverként, és lehet velük majd vidáman Carmageddonozni. A pályák egyébként dicséretes változatosságot mutatnak fel: az előzetesekben eddig láthattunk dzsungelt, sivatagot, jégbe fagyott világot, űrállomást, és ősi egyiptomi romokat. A multiplayer módok között meglelhetjük a régi jó öreg Deathmatch-et, Capture the Flaget, Survivort, aztán ott van a Domination 2, a régi Domination továbbfejlesztése: csak két elfoglalandó stratégiai pont van a pályán, de azokat nem elég csak elfoglalnunk, bizonyos ideig védenünk is kell őket. Teljesen új játékmód a Bombing Run, ez kb. az amerikai foci UT-be oltott verziója: a játéktér közepén megjelenő bombát kell megszerezni, majd valamilyen úton-módon az ellenség bázisára eljuttatni, közben lehet passzolgatni, kényszerítőzni, meg mindenféle focimeccsről ellesett kunsztot bemutatni.

Az egyszemélyes játékmód ezúttal nem csak a multira való bemelegítés lesz, teljesen más játékélményt nyújt. Egy egész bot-csapatot kapunk a kezünk alá, akikkel az ellenfél csapatai ellen küzdhetünk egy nagy és felettébb véres ligában. Meccsek előtt, akár ha csak egy fociprogramot nyomnánk, beállíthatjuk a csapatfelállást, a követendő stratégiát, a fordulók között pedig igazolhatunk új embereket, illetve tuningolhatjuk a régieket. Igen, a játék felmutat RPG-elemeket is, a nagy küzdésben szerzett tapasztalati pontjainkat a tulajdonságaink (életerő, sebesség, célzás pontossága stb.) növelésére fordíthatjuk, illetve egyedi mozgásokat, támadási és védekezési módokat „vehetünk". Minden faj képviselői más-más spéci harci mozgásokkal rendelkeznek, ilyen lehet pl. az UT1-ből ismert ugrálós védekezési metódus (dodging), vagy a berserker mód, amelyik rövid távú sérthetetlenséget és irtózatos közelharci sebzést ad. Ezeket az extrákat azonban nem lehet nyakra-főre használni, külön „üzemanyaguk" van, ez pedig nem más, mint a leölt ellenségek után maradó és felvehető bio-energia-csomag. A megszokott powerup-csomagok viszont eltűnnek, s helyüket feltöltő állomások veszik át. Egy-egy ilyen „kútnál" kínosan sokáig kell álldogálnunk védtelenül, hogy az lassan feltöltse a nagy rohangálásban leamortizálódott életerőnket, pajzsunkat vagy lőszerállományunkat – és aztán a kút ki is merül egy időre. Tán nem kell ecsetelnem, mekkora jelentőséggel bír majd az ilyen állomások, illetve az állomásokra rálátást biztosító helyek elfoglalása és biztonságos birtoklása. Ha netán elhalálóznánk egy nagy kaliberű lőszerrel való intim randevú folytán, akkor sincs akkora gond, hiszen az eddigiektől eltérően teljes fegyverarzenállal születünk újjá (igaz, a játék ezekhez nagyon szűkmarkúan méri a muníciót). Új részhez új fegyverek is dukálnak, de ezekről egyelőre nem lehet sokat tudni, kettőről csak a nevét (Link Gun, Ion Cannon), a mesterlövész puskát kicserélték egy villámszóró szerkezetre (ugyanúgy lehet vele sniperkedni, csak látszik, honnan lövünk), illetve a Flak-lövedékek eszeveszett pattogását zabolázták meg egy kicsit, hogy a játéktudás inkább domborodjon ki, mint a szerencse.

Egy ilyen kaliberű játék esetében az ember zárszóként szinte automatikusan siránkozni kezd, hogy de sokat kell még aludnunk, mire ezt a kezünkbe kaphatjuk. Szerencsére ezúttal nem kell így búcsúznom, hiszen Unrealben gazdag évnek nézünk elébe: márciusban jön az Unreal 2, azzal csak kihúzzuk szeptemberig, amikor az UT2 is méltóztatik megjelenni.

MOTORPRÓBA

A minap az Unreal Warfare engine éppen aktuális verziója (build 848) az egyik vezető online hardveres site-nál járt. Anand bátyó nem volt rest rögtön 15 videokártyával letesztelni a cuccot (2 gigás Athlon XP és 256 mega DDR RAM társaságában). Az eredmények simán a „több, mint elgondolkodtató" kategóriába esnek: 640*480-ban a kártyák GF2MX400-tól felfelé produkáltak elfogadható frame rate-et (értsd: 30 fps körül), 800*600-ban már a GF2 Pro volt a leggyengébb, de még elfogadható versenyző, 1024*768 esetén csak a GF3-ak és a Radeon 8500 maradt versenyben, 1280*1024-ben a GF3 Ti200 is kiesett, míg 1600*1200-ban már a jelenleg kapható legdurvább csúcskártyák is csak 25 frame/sec körül produkáltak. Megjegyzendő, hogy a tesztelt engine még erősen optimalizálatlan volt, a tesztpálya pedig laza százezer poligon kirakását követelte a GPU-któl, miközben 14 bot mozgatása kötötte le a CPU-t.

Troppauer Hümér
hancu@konzol.com

CD MELLÉKLET

csalás [háttérkép] javítás demo

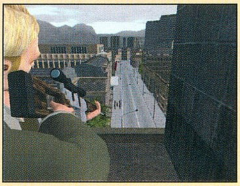
A JÖVŐ ELKEZDŐDÖTT

Mint láthatjátok, ebben a számban igazán nagy teret adtunk az idei év FPS-termésének bemutatására, ám feltétlenül szükségesnek tartjuk azt is, hogy más kategóriákban is megemlítsük és összefoglaljuk azokat a nagy neveket, melyekre szerkesztőségünk tagjai leginkább várnak. A bőséges kínálatból szerencsére már most jól kivehetők voltak azok a programok, amelyeket idén nem szabad kihagyni. Következzenek hát a szigorú rostánkon átjutott játékok, a 2002-es év reménységei!

REPUBLIC: THE REVOLUTION

Kiadó: Electronic Arts › Fejlesztő: Elixir Studios › Megjelenés: 2002. második negyedév › Honlap: www.elixir-studios.co.uk

A stratégiai játékok legtöbbjének fókuszában általában a fegyverek és a harci járművek állnak, a Republic: The Revolution azonban más, teljesen más, mivel a stratégiánk alapját ezúttal az emberek jelentik. Képzeljünk el egy minden elemében poligon világot, melyben tizenhat konkurensünkkel szemben öt lehetséges úton elindulva (vallási vezető, üzletember, politikus, bűnöző és tábornagy) egyetlen cél lebeg a szemünk előtt, amely nem más, mint a kívánt népesség elérése. A Republicban eszméinket hirdetve és politikai szerepünket megerősítve minél előbb létre kell hoznunk egy életképes köztársaságot, és el kell érnünk az 1 milliós populációt jelentő álomhatárt. Félelmetes, ahogy játék grafikus motorja ezt a hihetetlen mennyiségű embert és a minden egyes kampány megkezdése előtt véletlenszerűen generálódó várost intelligensen szimulálja (az emberek járnak-kelnek, végzik a munkájukat, kommunikálnak egymással, a városban a járművek a közlekedés szabályai szerint viselkednek stb.). A Republicban nincsenek határok, nincs lehetetlen, csak maga a játék, melyre még Peter Molyneux is büszke lenne. Az internetes és az írott sajtó által egekig magasztalt program, mely elnyerte a 2001-es Los Angeles- i E3 legjobbjának kijáró díjat még idén nyáron a boltok polcaira kerül... csak győzzük kivárni.

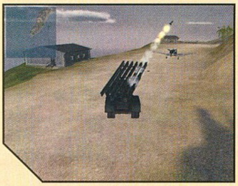


BATTLEFIELD 1942

Kiadó: Electronic Arts › Fejlesztő: Digital Illusions › Megjelenés: 2002 márciusa › Honlap: www.dice.se

A Digital Illusions előző munkája a Codename: Eagle megjelenésekor mind a sajtót, mind pedig a játékosokat megosztotta. Az Electronic Arts jóvoltából azonban ez a név nem merül örökre a feledés homályába, mivel a mamutcég gondozásában hamarosan megjelenik minden idők egyik legjobb második világháborús FPS-e, a Battlefield 1942.

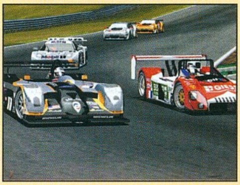
Megint egy második világháborús FPS, mormogják magunkban most sokan, de a márciusi megjelenéskor még a leghitetlenebbeknek is tátva marad majd a szájuk, hiszen a program mind egy, mind pedig többszereplős módjában igazi unikumokkal szolgál. Az egyjátékos küldetésekben leginkább az Operation Flashpoint bevetéseihez hasonló játékmenettel találkozhatunk, mivel a Bohemia játékához hasonlóan itt is kipróbálhatjuk az utunkba kerülő járműveket (tankokat, géppuskafészkeket, repülőgépeket, sőt akár a tengeralattjárókat is). A többszereplős játékmód megunhatatlanságát garantálja a dinamikus pályagenerátor. Az előre letárolt, illetve a véletlenül generált pályákon akár 64-en is részt vehetnek, és kivívhatják életük legdicsőbb háborús győzelmeit.

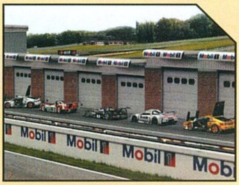


WORLD SPORTS CAR

Fejlesztő: West Racing › Kiadó: Empire Interactive › Megjelenés: 2002 vége › Honlap: www.empireinteractive.com

Az igazi autószimulátorok szerelmeseinek ritkán adatik meg az, hogy egy messzemenőkig a fizika törvényeinek engedelmeskedő játékkal játszhassanak. Talán egyedül a Sierra gondozásában megjelent Papyrus szimulátor, a Grand Prix Legends volt az, ami képes volt kielégítetni az élethű versenyzés elkötelezett híveit. A GPL babérjait ez idáig nem fenyegette veszély, de könnyen lehet, hogy az év végén megjelenő World Sports Car túlszárnyalja egyetlen vetélytársát. A WSC-ben 12 különböző (többek között Lotus Esprit és Honda NSX), de a valóságos autók paramétereivel felruházott járgánnyal szállhatunk harcba a gépi ellenfelekkel, illetve helyi hálózaton vagy interneten keresztül akár a világ nemzetközi mezőnyével. A játék realitására jellemző, hogy a gép még az üzemanyag elhasználódásakor jelentkező grammonkénti súlycsökkenést is figyelembe veszi. Természetesen a WSC-ben szereplő járművek a fizika törvényeinek megfelelően törnek is, sőt a gépekről leszakadó karbonborítás további sérüléseket okozhat az ellenfeleink autóiban. A WSC fejlesztése gőzerővel folyik, és a tervek szerint még idén a boltok polcaira kerülhet, a megjelenés dátumára egyedül csak a játék kiadójával, az Empire Interactive-val kapcsolatos bizonytalanság vethet árnyékot… mi azért reménykedünk.

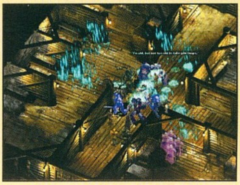




ICEWIND DALE 2

Fejlesztő: Black Isle › Kiadó: Interplay › Megjelenés: 2002. május 28. › Honlap: icewind2.blackisle.com

A Jeges szelek völgye sorozat végre új epizóddal bővül. A változatosság kedvéért most nem egyszerű kiegészítőt kapnak az RPG fanatikusok, hanem egy teljesen különálló részt. Az új epizód alapjául a Baldur's Gate 2-ben használt Infinity Engine szolgál kisebb-nagyobb módosításokkal. A Shadows of Amn közkedvelt újításai (kétkezes harc, szerzetes, varázslónő…) mellett új osztályokat (Mercenary, Giant Killer, Dreadmaster of Bane) és alfajokat (drow, tiefling) is kipróbálhatunk. A varázslatok száma 300 fölé emelkedik (ebből 50 új szerepel az IWD2-ben). Nem lesz hiány varázstárgyakból sem, a folytatásban állítólag 100 felett lesz a különféle mágikus ketyerék száma. A kerettörténetről egyelőre nagyon keveset lehet tudni. Az ork és goblin hordák a titokzatos Chimera parancsnoksága alatt egyesülve Ten-Town ellen vonulnak. A parányi városoknak nagyon kevés az esélyük a túlélésre, ezért harcedzett hősök segítségét keresik. Tudjuk jól, hogy nem lesz BG2-kaliberű program, de akkor is izgatottan várjuk.



AGE OF MYTHOLOGY

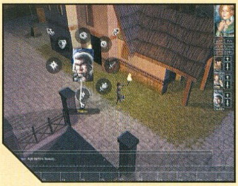
Fejlesztő: Ensemble › Kiadó: Microsoft › Megjelenés: 2002. szeptember › Honlap: www.ensemblestudios.com

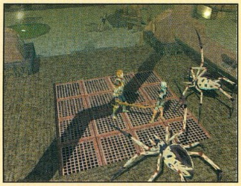
Az Ensemble az Age of Empires sorozatta már bizonyított a 2D-s stratégiák között, s most elérkezettnek látták az időt, hogy a harmadik dimenziót kihasználva bebizonyítsák a konkurenciának, hogy itt is ők a legjobbak. A témaválasztásuk a mitológiai hősökkel benépesített ókorra esett. A három játszható nemzet (görögök, egyiptomiak, vikingek) is kiváló választás, mindhárom náció mitológiai hősei ismertek a nagyközönség számára. Az új, 3D-s motor a megjelent képek alapján mérföldkő lesz az RTS-ek között, még a mindenki által oly istenített Warcraft 3-at is megszorongatja. A képernyőn egyszerre több száz egység küzdhet meg egymással, s a harcoló felek között olyan ismert mitológiai lényeket is felfedezhetünk, mint például a küklopsz, a medúza vagy a minotaurusz. A játékban változnak a napszakok (a nap ténylegesen keleten kel fel, s nyugaton nyugszik le), változik az időjárás (a hóban ácsorgó peonok fagyoskodnak, a rekkenő hőségben szenvedők az izzadságot törlik a homlokukról…), egyszóval látszik, hogy a készítők nagyon odafigyeltek a részletekre. Nagyon bízunk ebben a játékban, majdnem biztos, hogy az Age of Mythology és a Warcraft III között dől el, melyik is lesz a 2002-es év legjobb 3D-s stratégiája.

NEVERWINTER NIGHTS

Fejlesztő: Bioware › Kiadó: Infogrames › Megjelenés: 2002. tavasz › Honlap: www.bioware.com

Elvonultak a viharfelhők a 2002-es év egyik legjobban várt szerepjátékának a feje felől. A Neverwinter Nights készítői jogi vitába bonyolódtak eddigi kiadójukkal, az Interplay-jel, s egész egyszerűen úgy döntöttek, hogy új kiadót keresnek. Ez persze nagyon nem tetszett az anyagi gondokkal küszködő Interplay-nek, hiszen még igencsak frissen él az emlékezetében, hogy 2000-ben a Baldur's Gate 2 eladásai mentették meg a csődtől. Úgy tűnik, idén már nem számíthat erre, ezért is csodálkoztunk azon, hogy elengedte a Bioware „fejőstehenet". Több hónapos huzavona után végül is az Infogrames (ők birtokolják egyébként a D&D jogokat) szerezte meg a jogokat a játék kiadására. Az ügyvédek háborúja azonban nem törte meg a fejlesztőcsapat lelkesedését, a hírek szerint keményen dolgoznak azon, hogy a Neverwinter Nights még a nyár előtt a boltokba kerüljön. A játékkal kapcsolatban sokan hiszik azt, hogy ez csak egy újabb online szerepjáték. Ez bizony óriási tévedés, a Bioware rengeteg energiát fektet az egyjátékos részbe, s ha hinni lehet a híreknek, akkor ennek meg is lesz az eredménye. A BG2-höz hasonlóan a történet ezúttal is kiemelkedő szerepet fog kapni, bár az nyilvánvaló, hogy játékidőben nem fogja túlszárnyalni a BG sorozatot.

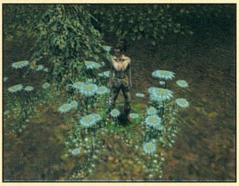




DUNGEON SIEGE

Fejlesztő: Gas Powered Games › Kiadó: Microsoft › Megjelenés: 2002. április › Honlap: www.dungeonsiege.com

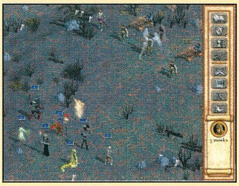
Chris Taylor régóta készülő játéka úgy tűnik, végre célba ért. Már csak az utolsó simítások maradtak hátra, s a boltokba kerülhet az a játék, mely képes lehet megszorítani a nagy etalont, a Diablo 2-t. A játék béta verziójához többször is volt már szerencsénk, így jól nyomon lehetett követni a fejlődést. A Dungeon Siege grafikája igazi mérföldkő lesz, ennyire jól eltalált 3D-s motort nagyon ritkán láthatunk. Az egyjátékos rész végigjátszása hozzávetőlegesen 30-60 órát fog igénybe venni, ami nem is annyira kevés. A játék zenéjéről a méltán híres Jeremy Soul gondoskodik, a Dungeon Siege ennél jobb ajánlólevéllel nem is rendelkezhetne. A DS-t úgy tervezték meg, hogy akár egyetlen karakterrel is végig lehessen játszani, de persze az az igazi, ha megfelelően összeállított csapattal vágunk neki a nagy kalandnak. E mellett azonban nem szabad megfeledkeznünk az online részről sem, mely könnyedén elcsábítja még a legelvakultabb Diablo fanatikust is. Nagyon bízunk a Dungeon Siege sikerében, már csak azért is, mert így a Blizzard is rá lesz kényszerítve, hogy a következő Diablót áttegye 3D-be.



HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV.

Fejlesztő: New World Computing › Kiadó: 3DO › Megjelenés: 2002. március 28. › Honlap: www.heroes4.com

Hihetetlen, de már három hosszú év telt el, mióta megjelent a nagysikerű Heroes sorozat harmadik (s egyben legnépszerűbb) tagja. Az 1999 tavaszán debütált játék rövid idő alatt hihetetlen népszerűségre tett szert, s az azóta eltelt években kiegészítők tömkelegét jelentették meg hozzá. Elérkezett azonban az az idő, amikor a ráncfelvarrás, illetve az új küldetések kiadása már nem lesz elegendő. Nincs mese, elő kell állni valami egészen új koncepcióval, mely visszaállítja a játékosok bizalmát a sorozat iránt. A Heroes IV vadonatúj motorja és a játékmenetben végrehajtott változtatások (vadonat új mágiarendszer, új hősök, új hadjáratok...) bíztatóan hangzanak, minden esélye megvan arra, hogy sikeres legyen. A március végi megjelenés jelen pillanatban tarthatónak tűnik, de nem elképzelhetetlen némi csúszás sem. Jó hír azoknak, akik nem beszélnek egyetlen idegen nyelvet sem, hogy készül a Heroes IV teljes magyarítása is, ez az angol változat után egy hónappal kerül a boltokba. Kíváncsian várjuk mindkét változatot, garantáltan hosszú heteket fogunk ismét a monitor előtt tölteni.



WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS

Fejlesztő: Blizzard › Kiadó: Vivendi Universal › Megjelenés: 2002. tavasz › Honlap: www.blizzard.com/war3/

A Blizzard jól ért hozzá, hogy a végletekig fokozza a játékosok vágyát, s bizony 2002 tavaszára kiéhezett stratégák serege várja majd, hogy végre beszerezhesse orkok és emberek legújabb háborújának szoftverét. Az interneten persze naponta csöpögtetik az információkat, s egyre többet lehet megtudni az emberek, orkok, árnyelfek és élőholtak egységeiről, vezéreiről, képességeikről és a bennük rejlő lehetőségekről.

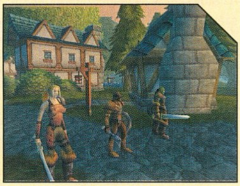
Igaz, a remélhetőleg hamarosan megjelenő program már nem is hasonlít arra, amit pár éve bejelentésekor beharangoztak, de ezzel nem törődik senki, hiszen mindannyian azt reméljük, hogy a fejlesztők 3D-ben pompázó klasszikusának harmadik része ismét elhozza nekünk azt az élményt, amire csak Blizzard csapat tagjai képesek. Reméljük, a fiúk felkészítik a Battle.netet az ostromra!

WORLD OF WARCRAFT

Fejlesztő: Blizzard › Kiadó: Vivendi Universal › Megjelenés: 2002 vége › Honlap: www.blizzard.com/wow/

A napokban róttták be a World of WarCraft naplójába az új bejegyzéseket, szép lassan születik a nagy kaland. Amellett, hogy a Blizzard csapata teljes erőbedobással dolgozik a Warcraft III befejezésén, már javában készíti a „folytatást" is, hiszen a cég első MMORPG-jének kalandjai négy évvel a Reign of Chaos eseményei után kezdődnek majd. Mondanunk sem kell, hogy mennyire várjuk, milyen is lesz választott karakterünk bőrébe bújva, ott létezve felfedezni Azeroth világát. A Blizzard természetesen hű lesz önmagához, így náluk a pergő akcióé lesz a főszerep, s jóllehet figyelemmel kísérik megjelent, illetve készülő vetélytársaikat, ők a lehetőségekhez képest egész mást terveznek. Jó ötlet a gyors fejlődés és azonnali megmérettetési lehetőség, ráadásul a grafika lélegzetelállító.

Ha a program valóban megjelenik idén, akkor komoly riválís lesz a MMORPG-k palettáján, hiszen ki ne vágyna az egyik legnépszerűbb fantasy világba...

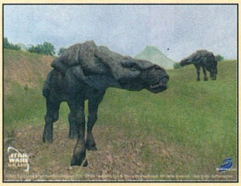
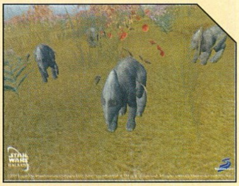


STAR WARS: GALAXIES

Fejlesztő: Verant Interactive › Kiadó: Activision (Eu) › Megjelenés: 2002. II. félév › Honlap: starwarsgalaxies.station.sony.com

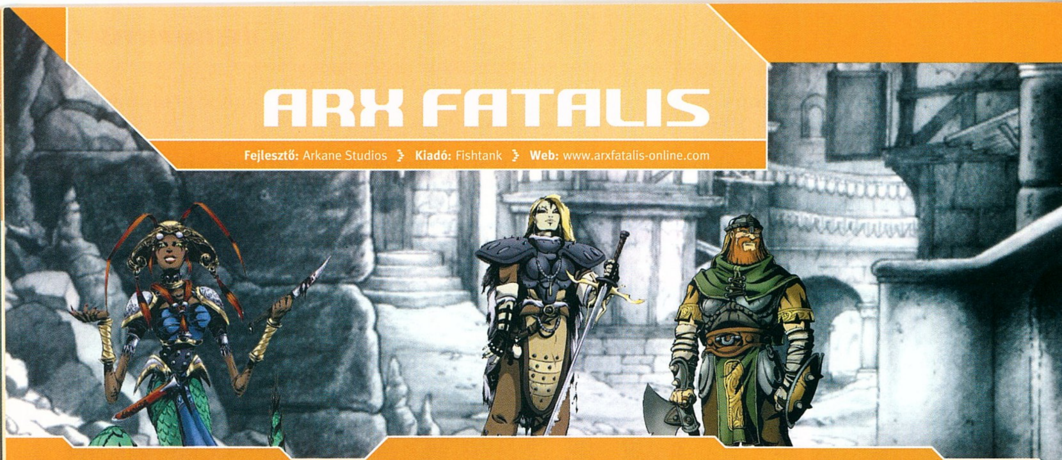
Azok a szerencsés játékok, melyek a Star Wars univerzumban kaphatnak teret, szinte biztos sikerre számíthatnak, az eladások még akkor is jók, ha maga a program esetleg csalódás. Szerencsére az első SW MMORPG úgy tűnik, nem csupán a névvel akar sikert aratni. Csaknem biztos garanciát jelentenek erre fejlesztői, hiszen a Verant Interactive készítette el 1999-ben az EverQuestet, amely még napjainkban is az egyik legnépszerűbb online szerepjáték.

A fejlesztések jól haladnak, és a májusi E3-ra már jól működő verziót ígérnek a játékosoknak. A teljesen új engine-t kapott Star Wars: Galaxies látványvilága lélegzetelállító, és ha valaki figyelemmel kíséri a hivatalos honlap fejlesztő fórumait, akkor tudja, a tervezett skillalapú fejlődési rendszer egyenesen fantasztikus, szinte bármit elérhetünk. Aki akar, harcol az űrben, míg lehet, hogy más beéri, hogy kis botanikus kertjét gondozza valamelyik bolygón, esetleg kocsmáros legyen egy forgalmas városközpontban, vagy bütykölgesse droidját. Érdekesség, hogy a fejlesztők felmérése szerint a játékosok 40%-a napi 4-5 órát tervez itt eltölteni, és ez - ismerve a fanatikusokat - nem is sok, bár lehet, hogy ez volt a maximális megadható érték.

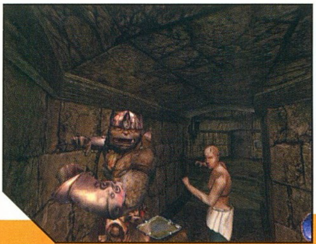
ARX FATALIS

Fejlesztő: Arkane Studios › **Kiadó:** Fishtank › **Web:** www.arxfatalis-online.com



Bár megfogadtam, hogy történjék bármi, a külföldi lapok bemutatóival ellentétben én biz nem fogom azzal kezdeni a cikkem, hogy megszületett az Ultima Underworld sorozat nem hivatalos folytatása, a béta tesztváltozat megérkezése után kénytelen voltam megváltoztatni előzetes véleményem. Ez a játék valóban olyan, mintha az Origin cég műhelyéből lépett volna ki.

Azoknak, akik csak mostanában kapcsolódtak be a számítástechnika taposómalmába, rövid történelmi visszatekintésként álljon itt annyi, hogy a fent említett sorozat két része a még híresebb Ultima sorozat mellékágaként jött létre.
Legfőbb különlegessége az akkoriban csodaszámba menő 360º-os mozgásszabadság volt, meg persze az érdekes történet, mely szintén nem utolsó szempont.



Az Arx Fatalis szinte mindenben ugyanazt nyújtja, mint „elődje", persze a mai követelményeknek megfelelő kinézettel, és pár kisebb újítással.
Ezek közül elsősorban a varázslatrendszert emelném ki, mivel ilyet szerepjátékban eddig még nem láthattunk – bár a Black & White rajongók számára nem lesz teljesen ismeretlen. A lényege, hogy az egér mozgatásával rúnákat rajzolunk a levegőbe, melyeket a gép felismer, és varázslatként – vagy rosszabb esetben humbugként – azonosít. Mondhatom, látványos megoldás, bár piszkos, kopott görgőjű egérrel könnyen az őrületbe kergetheti az embert.
Ezen kívül minden a régi mintára épül. Az első személyű nézetből adódóan egyszemélyes hadseregként szállunk szembe a gonosz hordák ezreivel valós időben lengetve buzogányunk, vagy annak élesebbre köszörült megfelelőjét. A varázslatokhoz hasonlóan ezzel is akadtak kisebb nehézségeim, mivel a fegyverem előszeretettel akadt bele bármibe, kivéve az ellenfelet.
Ettől eltekintve – béta változathoz képest – minden meglepően stabilan működött. A főmenü betűi ugyan három grafikus kártya közül csak eggyel voltak hajlandók megjelenni, ám miután sikerült életet lehelni a játékba, az egyetlen egyszer sem fagyott le. Ez rendkívül dicséretes, lévén még jó pár havi tesztelésre van mód a megjelenésig.
A történet kicsit lassan forrott ki az amnéziás hősök tipikus, öntudatfejlesztő kalandjait bemutatva (lásd: Planescape: Torment), csipetnyi elemi gonosz legyőzésével fűszerezve (lásd: bármely egyéb játék). Ennek során hatalmas földalatti birodalom termeibe kellett eljutnom megismerve az egykor kényszerszövetségben élő fajok, s az őket háttérből irányító bábjátékos célját. Az egyes kultúrák képviselői közt akadtak goblinok, trollok, patkányemberek, az Edurneum nővérei névre hallgató kígyóasszonyok és egyéb egzotikus lények.
Örömmel tapasztaltam, hogy sok más háromdimenziós szerepjátékkal ellentétben ebben nem csak a vagdalkozásra helyeztek hangsúlyt – bár állítólag az összes mellékszereplő lemészárlása is a végső győzelemhez vezethet –, időnként logikai feladványokat is meg kell oldani, mini küldetéseket teljesíteni, tárgyakat keresni, s megfelelő helyen használni.

Alapvetően főként pozitív élményeket szereztem tesztelés során. Azt a néhány bosszúságot, melyek megnehezítették életemet, betudtam a még befejezetlen fejlesztésnek, így igazán kellemes, és legfőként az átlagos szerepjátékoktól eltérő szórakozásban volt részem. Kíváncsian várom, mi vár rám a végleges kaland hátralévő részeiben.

Bird
bird@vogel.hu

› CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

CD GALAXIS

PC játékok, multimédia programok, hardver, DVD és videófilmek nagy választékban, olcsón

Pool Of Radiance | Battle Realms | Project Eden | Aliens vs Predator 2 | Medal Of Honor | Settlers 4 HUN | Comanche 4 | Saga HUN

3 koponya H ... 1 990
Addiction Pinball ... 1 990
Admiral Sea Battles ... 1 990
Airport Inc ... 1 990
Aliens vs Predator Gld* 2 990
Aliens vs Predator 2 ... 9 990
Alone In The Dark 4 ... 5 990
Alpha Centauri ... 2 990
Anno 1503* ... Jön
Aquanox* ... 10 990
Arcanum ... 9 990
Armored Fist 3 ... 1 990
Arx Fatalis* ... 10 990
Baldur's Gate ... 4 990
Baldur's Gate 2 ... 7 990
Battle Isle:Andosia War. 2 990
Battle Realms ... 7 990
Battlefield 1942* ... 12 990
Battlezone 2 ... 1 990
Black & White ... 12 990
Black & White mission ... 6 990
Blair Witch Project 1. ... 1 990
Broken Sword 2 ... 1 990
Bugdom ... 1 990
Caesar 3* ... 1 990
Capitalism 2* ... Jön
Car Tycoon* ... 10 990
Casanova ... 10 990
Champ. Manager 3 ... 1 990
Champ. Man. 00/01* .. 3 990
Champ. Man. 01/02 ... 9 990
Civilization 3 ... 10 990
Claw ... 1 990
Clive Barker Undying* .. 3 990
Codename Outbreak .. 10 990
Comanche 3 ... 1 990
Comanche 4 ... 7 990
Comanche vs Hokum ... 1 990
Colin McRae Rally ... 1 990
Comanche vs Hokum ... 1 990
Commandos ... 1 990
Commandos 2 ... 9 990
C&C Renegade* ... Jön
Cossacks ... 10 990
Cossacks Art Of War ... Jön
Cutthroats ... 1 990
Dark Age of Camelot* 10 990
Dark Reign 2 ... 1 990
Delta Force ... 1 990
Delta Force 2 ... 1 990
Delta F. Land Warrior ... 3 990
Desperados ... 10 990
Destroyer Command* ... Jön
Destruction Derby 2 ... 1 990
Deus Ex ... 4 990
Diablo ... 2 990
Diablo 2 ... 6 990
Diablo 2 Expansion ... 6 990
Dino Crisis ... 4 990
Disney játékok ... Hívj
Doom Coll (1+2+Final D) 4 990
Drakula H ... 6 990
Driver ... 4 990
Earthworm Jim 3D ... 1 990
Emperor: Dune ... 12 990
Empire Earth H* ... 9 990
Etherlords* ... 10 990
Europa Universalis H ... 6 990

Everquest Deluxe ... 10 990
Everquest: Luclin ... 8 990
Evil Twin ... 5 990
Evolva ... 4 990
Extreme Biker ... 2 990
F1 2000 (EA)* ... 3 990
F1 2001 ... 11 990
F-22 Lightning 3 ... 1 990
FA PL Manager 2001* . 3 990
FA PL Manager 2002 ... 8 990
F/A 18 Korea ... 1 990
Fallout Tactics ... 10 990
Fallout Radioactive* ... 10 990
Fate of the Dragon ... 4 990
FIFA 2000* ... 3 990
FIFA 2002 ... 12 990
Fighter Pilot ... 2 990
Fighting Force ... 1 990
Flight Unlimited 2 ... 1 990
Fly! ... 1 990
Fly! 2 ... 10 990
Flying Corps Gold ... 1 990
Ford Racing 2001* ... 1 990
Freedom ... 10 990
Gabriel Knight 3 ... 2 990
Gangsters ... 1 990
Get Medieval H ... 1 990
Ghost Recon ... 9 990
Global Ops* ... Jön
Gorky 17 H ... 2 990
GP 500 ... 4 990
Grand Prix 3 ... 5 990
Grand Prix Legends* ... 1 990
Grand Prix World ... 4 990
Grand Theft Auto ... 1 990
Grand Theft Auto 2 ... 1 990
Grand Touring ... 1 990
Ground Control ... 2 990
Haegemonia H* ... Jön
Half Life ... 2 990
Half Life Blue Shift ... 5 990
Half Life Gunman ... 2 990
Harry Potter ... 12 990
Heavy Metal FAKK 2 ... 1 990
Heretic 2 ... 1 990
Heroes of Might&M 2 ... 1 990
Heroes of Might&M 3 ... 1 990
Heroes of Might&M 4* ... Jön
Hidden & Dangerous ... 1 990
Hidden & Dangerous 2* ... Jön
Hitchhock ... 10 990
Hitman* ... 3 990
Hold hadművelet H ... 4 990
Homeworld* ... 1 990
House Of the Dead ... 1 990
Icewind Dale ... 5 990
IL-2 Sturmovik ... 9 990
Imperialism ... 1 990
Imperium Galactica 2 H. 2 990
Indiana Jones ... 4 990
Industry Giant ... 4 990
Jagged Alliance 2 ... 2 990
JA 2 Unfinished Busin ... 4 990
Jimmy White Cueball 2 . 1 990
KA-52 Team Alligator ... 2 990
Kiss Pinball ... 1 990
Klánok H ... 2 990
Knights & Merchants H ... 1 990

Madden 2001* ... 3 990
Majesty ... 4 990
Mafia* ... Jön
Max Payne ... 7 990
Medal of Honor* ... Jön
Merchant Prince ... 10 990
Messiah ... 4 990
Micro Machines 3 ... 1 990
Mig Alley ... 1 990
Might & Magic 7 ... 1 990
Might & Magic 9* ... 10 990
Microsoft játékok
- Age of Empires Gold .. 7 990
- Age of Emp 2 Gold ... 14 990
- Age of Emp Collect'n 19 990
- Allegiance (Online) ... 7 990
- Combat Flight Sim 2 .. 11 990
- Crimson Skies ... 7 990
- Dungeon Siege* ... Jön
- Flight Sim 2002 Std .. 21 990
- Flight Sim 2002 Pro .. 29 990
- Links Golf 2001 ... 7 990
- MechCommander 2 ... 7 990
- MechWarrior 4 ... 7 990
- Midtown Madness 2 ... 7 990
- Motocross Madness 2. 7 990
- Midtown 2+Motocr 2 11 990
- Train Simulator ... 14 990
- Zoo Tycoon ... 11 990

Monaco Grand Prix 2 ... 1 490
Monkey Island 3 ... 4 990
Monopoly Tycoon* ... 10 990
Morrowind* ... Jön
Mortal Kombat 4 ... 1 990
Moto Racer 3 ... 11 990
Myth 3 ... 11 990
Nagy Balhé H ... 10 990
Nascar Racing 4 ... 5 990
Nascar 2002* ... Jön
Nations H ... 10 990
NBA 2001* ... 3 990

Need For Speed 3 ... 2 990
Need For Speed 4 ... 3 990
Need For Speed 5* ... 3 990
New York Race* ... 10 990
NHL 2001* ... 3 990
NHL 2002 ... 11 990
Oil Tycoon H ... 6 990
Oni ... 1 990
Outlive ... 2 990
Operation Flashpoint ... 8 990
Op Flashpoint Upgrade 5 990
Op Flashpoint Gold ... 11 990
Patrician 2* ... 10 990
Pearl Harbor H ... 6 990
Pharaoh ... 2 990
Planescape Torment ... 4 990
Pizza Connection 2 ... 4 990
PQ SWAT 2* ... 1 990
PQ SWAT 3 Elite ... 2 990
Pool Of Radiance ... 7 990
Pro Pinball:Timeshock+W . 1 990
Project Eden ... 7 990
Project IGI* ... 3 990
Quake 1+2+3 ... 11 990
Railroad Tycoon 2 ... 1 990
Rally Trophy H ... 10 990
Red Alert ... 3 990
Red Alert 2 ... 10 990
Red Alert 2: Yuri's Rev ... 6 990
Red Baron 3D* ... 1 990
Redguard ... 1 990
Resident Evil 2 ... 2 990
Return TC Wolfenstein . 11 990
Revenant ... 1 990
Risk 2 ... 4 990
Rogue Spear: BlackThorn 6 990
Rugby 2001 (EA)* ... 3 990
Rune ... 1 990
Saga H ... 2 990
Salt Lake 2002* ... 11 990
Screamer 4x4 H ... 1 990

Sega Rally 2 ... 1 990
Sega Touring Cars* ... 1 990
Septerra Core ... 2 990
Serious Sam* ... 1 990
Serious Sam 2* ... Jön
Settlers 3 Gold* ... 2 990
Settlers 4 H ... 5 990
Seven Kingdoms 2 ... 1 490
Sheep* ... 1 990
Shogun* ... 3 990
Silent Hunter 2 ... 9 990
Sim City 3000 ... 3 990
Sim Golf* ... Jön
Sims ... 9 990
Sims Livin' It Up ... 3 990
Sims House Party ... 3 990
Sims Hot Date ... 6 990
Sims Vacation* ... 6 990
Sin ... 1 990
Soldier Of Fortune SE ... 4 990
Sonic 3D* ... 1 990
Soul Reaver ... 1 990
Soul Reaver 2 ... 9 990
Spec. Ops. 2 ... 1 990
Speed Busters ... 1 490
Sports Car GT ... 2 990
Starcraft+Brood War ... 3 990
Star Wars Racer ... 4 990
- Force Commander ... 4 990
- Galactic B.grounds ... 11 990
- Jedi Knight Gold ... 4 990
- Jedi Knight 2* ... Jön
- Phantom Menace ... 4 990
- Rogue Squadron ... 4 990
- Starfighter* ... 11 990
- X-Wing Alliance ... 4 990
- X-Wing Collector's ... 4 990

Stronghold ... 11 990
Sub Command ... 12 990
Sudden Strike ... 5 990
S.W.I.N.E. H ... 7 990

Theme Hospital ... 2 990
Theme Park World ... 3 990
Theme Park, Inc.* ... 3 990
Theocracy H ... 1 490
Thief ... 1 990
Thief 2* ... 3 990
Throne Of Darkness ... 7 990
Tiberian Sun* ... 3 990
Tiger Woods PGA 2002* . Jön
Tomb Raider ... 1 990
Tomb Raider 2 ... 1 990
Tomb Raider 4 ... 4 990
Tomb Raider Chronicles 4 990
Tonic Trouble ... 1 490
T.Hawk's ProSkater 3* 11 990
Totally Flying, 3 rep.szim. 7 990
Totally Rollercoaster ... 7 990
Touché H ... 1 990
Traffic Giant Gold ... 7 990
Trespasser ... 2 990
Tropico H ... 9 990
Unreal Tournament ... 4 990
Vampire: Masquarade .. 1 990
Vészhelyzet H ... 1 990
Viper Racing ... 1 990
Virtua Cop 2 ... 1 990
Virtua Fighter ... 1 990
Virtua Fighter 2* ... 1 990
Virtual Pool Hall+PR ... 4 990
V-Rally ... 4 990
V-Rally 2 ... 4 990
War Commander* ... Jön
Warcraft 2 Gold+B.net . 2 990
Warlords 3 Deluxe ... 1 990
Warlords Battlecry 2* . 11 990
Wheel Of Time ... 4 990
World War 3 H* ... 10 990
Worms United ... 1 990
Worms 2* ... 1 990
Wizardry 8* ... Jön
Zork: Grand Inquisitor .. 1 990

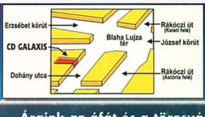
DVD filmek magyar szinkronnal és/vagy felirattal

1492 ... 5 990
15 perc hírnév ... 5 990
8 mm ... 6 790
Ál/Arc ... 5 490
Amerikai szépség ... 6 790
Angol beteg ... 4 990
Angyalok városa ... 5 290
Állj, vagy jövök ... 6 790
Átok ... 6 790
Bájkeverő ... 6 790
Bárányok hallgatnak ... 8 990
Beépített szépség ... 5 290
Behálózva ... 6 790
Ben Hur ... 5 290
Bennfentes ... 5 490
Bérgyilkosnő ... 5 290
Bérgyilkosok ... 5 290
Blöff ... 6 790
Bridget Jones naplója ... 6 790
Csak egy kis pánik ... 5 290
Csillagközi invázió ... 5 490
Csontember ... 6 790
Dune ... 5 990
Eszeveszett Birodalom .. 5 990
Édes november ... 5 290

Ég velünk ... 5 490
Farkasok szövetsége ... 6 490
Féktelenül ... 6 790
Francia csók ... 6 790
Gagyi mami ... 6 790
Gladiátor ... 5 290
Gömb ... 5 290
Mátrix (extra változat) .. 5 490
Haláli fegyver ... 5 990
Halálos fegyver díszd . 14 990
Hannibal ... 5 990
Hatodik érzék ... 5 490
Holtak útja ... 5 490
Interjú a vámpírral ... 5 290
Itéletnap ... 5 490
James Bond ... 6 790
Jövő kezdete ... 5 290
Kapcsolat ... 5 290
Keresztapus ... 3 990
Kölyök ... 5 490
Közellenség ... 5 490
Macskafogó ... 2 490
Majdnem híres ... 6 790
Mars mentőakció ... 5 490
Mélység titka ... 8 490

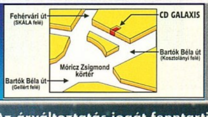
Mi kell a nőnek ... 5 490
Múmia ... 8 490
Múmia visszatér ... 8 490
Múmia díszdoboz ... 14 990
Nagymenők ... 5 290
Notre Dame-i toronyőr .. 5 990
Notre Dame-i díszdob . 11 990
Öld meg Rómeót! ... 5 290
Ördög ügyvédje ... 5 290
Összeesküvés elmélet ... 5 290
Ötödik elem ... 6 490
Peacemaker ... 6 790
Pearl Harbor ... 5 990
Pitch Black ... 3 990
Pop, csajok, satöbbi ... 5 490
Pusztító ... 5 290
Ravasz, Agy, 2 füst.p. ... 6 790
Ravasz + Blöff díszdob 11 990
Replikáns ... 6 790
Robin Hood, tolvajok f .. 5 290
Sakáltanya ... 5 490
Sebhelyek ... 5 290
Sebezhetetlen ... 5 490
Sejt ... 5 990
Shrek ... 6 790

Sivatagi cápák ... 5 290
Specialista ... 5 290
Star Wars: Baljós Árny .. 7 990
Stigmata ... 6 790
Szabadítsátok ki Willyt . 5 290
Szakasz ... 6 790
Szárnyas fejvadász ... 5 290
Szemtől szemben ... 5 290
Szerelem hálójában ... 5 290
Szép remények ... 6 790
Szigorúan bizalmas ... 5 290
Született gyilkosok ... 5 290
Tango és Cash ... 5 290
Taxi 2 ... 5 490
Tolvajtempó ... 5 490
U-571 ... 5 990
Űrgolyhók ... 6 790
Vadiúj vadnyugat ... 5 290
Végképp eltörölni ... 5 290
Viharzóna ... 5 290
Vírus ... 5 290
X-Men ... 6 790
Z, a hangya ... 6 790
Zaklatás ... 5 290
Zorro álarca ... 5 290



Szoftver Áruház a Blaha Lujza térnél:
1072 Budapest, Dohány u. 64.,
Nyitva: H-P 10-18, Szo. 10-13, Tel: 479-0933

Szaküzlet a Móricz Zs. Körtérnél:
1114 Budapest, Vásárhelyi Pál u. 8.,
Nyitva: H-P 10-18, Tel: 209-3606, 361-4061



Csomagküldés: 479-0933, Bp. és vidékre is!
Gyors, mert a csomag akár másnap megérkezhet,
Olcsó, mert a díj egységesen 970 Ft!
Internet Áruház: www.cdgalaxis.hu
Rendelés csomagküldéssel vagy üzleteinkben átvétellel
Legfrissebb hírek, újdonságok, akciók!

Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * - már előrendelhető, H - magyar nyelven.

HITCHIKERS GUIDE TO THE GALAXY

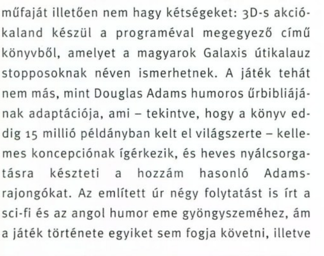
Fejlesztő: Phase 3 Studios **Kiadó:** Pan Interactive **Web:** www.phase3studios.com

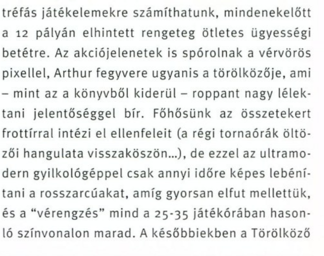
Amikor anyagot gyűjtünk egy játékelőzeteshez, gyakran belefutunk álhírekbe, és általában a fejlesztők titkolózása is nehezíti a dolgunkat. A Hitchhiker's Guide to the Galaxy beharangozása azonban olyan nehézségek elé állított engem, hogy komolyan foglalkoztatott a gondolat, hogy itt hagyom ezt a szakmát, és elmegyek hidegburkolónak. A neten ugyanis jószerivel semmilyen használható információ nincs erről a programról, viszont azt a keveset is kínszenvedés kihalászni: például négy különböző fejlesztőcég neve is felmerült a játékkal kapcsolatban (kettőről aztán kiderült, hogy kacsa, a másik kettőről pedig, hogy ugyanaz a cég más néven). Egy "apróságban" azonban minden híradás egyetértett, nevezetesen abban, hogy a program már tavasszal megjelenik PC-re, MAC-re és X-Boxra – ezért is érthetetlen a játékot övező homály.

Adams Family. A fejlesztő honlapján található néhány picike screenshot legalább a játék műfaját illetően nem hagy kétségeket: 3D-s akciókaland készül a programéval megegyező című könyvből, amelyet a magyarok Galaxis útikalauz stopposoknak néven ismerhetnek. A játék tehát nem más, mint Douglas Adams humoros űrbibliájának adaptációja, ami – tekintve, hogy a könyv eddig 15 millió példányban kelt el világszerte – kellemes koncepciónak ígérkezik, és heves nyálcsorgatásra készteti a hozzám hasonló Adams-rajongókat. Az említett úr négy folytatást is írt a sci-fi és az angol humor eme gyöngyszeméhez, ám a játék története egyiket sem fogja követni, illetve nagyjából az első és a harmadik könyv (Az Élet, a Mindenség, meg Minden) sztorijának hibridjére lehet számítani. Ennek köszönhetően a cselekmény azok számára is újdonságként fog hatni, akik már betéve tudják a pentalógia minden sorát, ugyanakkor minden egyes szereplő régi ismerős lesz. (A forgatókönyv írásában egyébként tavaly bekövetkezett haláláig maga Adams úr is részt vett). A játékban természetesen a megsemmisült Földről elmenekült Arthur Dentet irányítjuk majd, de a mellékfigurák sorában a regények többi szereplője is tiszteletét teszi: ott lesz Trillian, a Föld másik túlélője, a kétfejű Zaphod Beeblebrox, az Univerzum egykori elnöke, Ford Prefect, a Betelgeuse-VII utolsó hírmondója, Marvin, a depressziós robot, valamint jó néhány idegen lény: vogonok, dentrassiak, krikkketiek, vagy akár a Mohó Bogárpattinó Fenevad a Traal bolygóról...

Jobbára ártalmatlan. A komolytalan alapanyagnak köszönhetően erőszakmentes és tréfás játékelemekre számíthatunk, mindenekelőtt a 12 pályán elhintett rengeteg ötletes ügyességi betétre. Az akciójelenetek is spórolnak a vérvörös pixellel, Arthur fegyvere ugyanis a törölközője, ami – mint az a könyvből kiderül – roppant nagy lélektani jelentőséggel bír. Főhősünk az összetekert frottírral intézi el ellenfeleit (a régi tornaórák öltözői hangulata visszaköszön...), de ezzel az ultramodern gyilkológéppel csak annyi időre képes lebénítani a rosszarcúakat, amíg gyorsan elfut mellettük, és a "vérengzés" mind a 25-35 játékórában hasonló színvonalon marad. A későbbiekben a Törölköző Rend szerzeteseitől spirituális upgrade-eket szerezhetünk fürdőlepedőnkre, és ez a "sózz oda, és pucolj el"-játékmenet abszolút illik egy Adams-feldolgozáshoz. Csak elismerően nyilatkozhatok a külcsínről is: a program készítőinek mindegyike Útikalauz-rajongó, és ez leginkább a 3D-terveken látszik meg. A modellek rapszodikus színvonalú textúra-felbontása ellenére is pontosan ilyennek képzeltem Arhurt, Marvint és Prostatikus Vogon Jeltzet, de a helyszínek (vogon űrhajó, Magrathea bolygó stb.) is nyugodtan szerepelhetnének a könyv illusztrációiként.

Űrzavar. Jól eltalált látványvilága és minden vélt erénye dacára két dolog mégis aggaszt engem a játékkal kapcsolatban: az egyik a már emlegetett titkolózás, a gyártók ugyanis gyakorlatilag a legnagyobb sikerrel hallgatják el, hogy ilyen program lesz, s ez biztos jele lehet annak, hogy a Hitchhiker's Guide to the Galaxy mégsem fog tavasszal megjelenni (a tothegame.com által emlegetett április elsejei időpont is fölöttébb gyanús). A másik zavaró tényező maga a játék műfaja, amelyet a fejlesztők csak „3D towel'em up kaland"-nak neveznek. Félek tőle, hogy a sok ügyességi rész és törölközőcsapkodás miatt csak egyszerű Tomb Raider-klónt fogunk kapni, márpedig a Douglas Adams-könyvek hangulatát klasszikus kalandelemek (mindenekelőtt rengeteg párbeszéd) nélkül képtelenség visszaadni. Azért várjuk ki a végét, és ha kezdenénk elveszíteni a hitünket, jusson eszünkbe a Galaxis Útikalauz jelmondata: „Ne ess pánikba!" (A könyvből egyébként 2003 júliusára film is készül, s a hírek szerint Jim Carrey-t szemelték ki főszereplőnek – talán egy traali Mohó Bogárpattintó Fenevaddal jobban jártunk volna...)



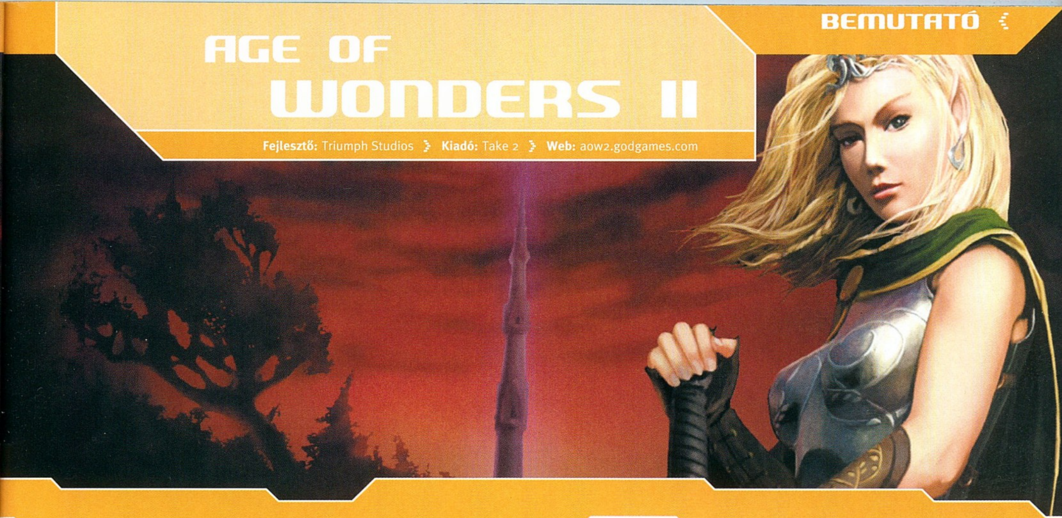


Stöki
stoki@vogel.hu

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

AGE OF WONDERS II

Fejlesztő: Triumph Studios › **Kiadó:** Take 2 › **Web:** aow2.godgames.com



A körökre osztott stratégia játékoknak mindig is volt valami varázsuk, ez lehet az oka, hogy még a 3D-s csoda RTS-ek mellett is stabil résztvevői a piacnak. Különösen nagy az érdeklődés a fantasy stílus iránt, elég ha csak a több millió példányban eladott Heroes III sorozatra, s annak a kiegészítőire gondolunk.

Az 1999-ben megjelent Age of Wonders méltó vetélytársa volt a nagy etalonnak, s hamarosan megérkezik a várva-várt folytatás is.

Az új epizódban a fejlesztők igyekeztek megtartani azokat az elemeket, mely sikeressé tették az első részt, valamint megtűzdelték olyan opciókkal, mely veszélyes lehet még a konkurenciákra is.

A játék szakított az elöd 2D-s hatszögekkel elcsúfított játékterével, most már gyönyörű 3D-s terepen mozoghatunk a hőseinkkel. Külön ki kell emelnem a varázslatok fényhatásait, a látott képek alapján nekem nagyon bejöttek. Titokban összehasonlítottam a Heroes IV előzetes képeivel, s meg kellett állapítanom, hogy a Disciples 2 után az AoW2-vel szemben is vereséget szenvedett a kinézet.

Az AoW2 története közvetlenül az első rész befejezése után kezdődik. A főhős, Merlin a fiatal varázsló, kinek a léghajóját titokzatos sárkányok támadták meg. A kényszerleszállás után a fiatal mágus egy ismeretlen földrészen találta magát. Kezdetben még úgy tűnt, hogy az ő kezében csak az emberiség sorsa nyugszik, de később már az egész világ egyensúlyát is neki kell megvédelmeznie. Ehhez a feladathoz ő azonban egyedül kevés lenne, így különféle bajnokokat hív segítségül...

Az új kontinensen 12 féle faj egyedeivel léphetünk kapcsolatba, ezek közül kettő teljesen új. A draconianok az ősi sárkányok leszármazottjai, félelmet nem ismerő harcosok, akik meglepő jártasságról tesznek tanúbizonyságot a tűzmágiában. A másik új faj a tigran, akik inkább a lopakodásukról és a rejtőzködő képességükről híresültek el.

Újdonság még az előző részhez képest az istenek megjelenése is. A városainkban templomokat építhetünk a kiválasztott istennek. (választhatunk a természet, a káosz és a rend istenei közül) Érdemes velük jóba lenni, mivel a hatalmuknál fogva igencsak megkeseríthetik az életünket. A játék során különféle feladatokkal bíznak meg, melyek sikeres teljesítése után pénzt, varázserőt, illetve különleges képességekkel felruházott egységeket kaphatunk jutalomként.

A játékban több mint 100 különböző lényt sorozhatunk be a hadseregünkbe. Ezek között olyan egyedi lényeket is megtalálhatunk, mint például a félszerzetek saslovasai, a törpök gőzfegyveresei vagy a jéglények mamutlovasai. Az elfoglalt városokban felépített épületekből toborozhatjuk ezeket az egységeket, a hadjáratunk kudarca vagy sikere pont ezen az összeállításon múlik. Bizonyos fajok például nem hajlandók egymással együttműködni, nem is érdemes erőltetni.

Összesen húsz küldetést kell teljesítenünk a győzelemhez, de ehhez a készítők szerint ez legalább 40-50 óra tiszta játékidőre lesz szükségünk.

Mocsy
mocsy@vogel.hu

› CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

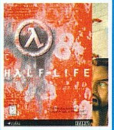
MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

Fejlesztő: 2015 › **Kiadó:** Electronic Arts › **Web:** ea.com

Történelem és hitelesség. A számítógépes játékipar sikerének egyik kulcsa, hogy a fejlesztések képesek eltávolodni a realitásoktól, azaz új világokat, szabályokat és élményeket zúdítanak felénk. Idővel ebből az áradatból mindannyian igyekszünk kiválasztani a hozzánk közel álló kategóriákat, és felépítjük az első várunkat, megalakítjuk az első partinkat, meghódítjuk az univerzumot, vagy éppen megszerezzük az első fragjeinket. Bárhogy is van, de túllépünk a saját korlátjainkon, illetve ezzel párhuzamosan magunk mögött hagyjuk az ismert világ fizikai törvényeit is. Ugyan kinek hiányoznak ilyenkor a valósághű elemek és a köztudomású szabályrendszerek? Még az a mámorító érzésünk is megvan, hogy mindezt interaktív módon tehetjük, tehát szemben a könyvek és filmek világával, itt az események főszereplőivé válhatunk. Azért, hogy közelebb jussunk a bevezető valódi céljához, kicsit szűkítsük a kört, és fókuszáljunk kifejezetten az FPS-ek (First Person Shooter) világára. Itt is azt tapasztalhatjuk, hogy a játékosokra a legkülönfélébb kihívások várnak. Lövöldözhetünk idegenekre, vikingekre, zombikra, küzdhetünk a Borggal, legyőzhetjük magát Voldemortot, de akár az évszázad horror történetét is felgöngyölíthetjük. Ezzel ellentétben kevés a valós "földi" viszonyokat tükröző kísérlet, amely egyrészről gondolom a megvalósítási feltételek gyengeségével magyarázható, másrészről pedig azzal, hogy a szórakozásnak eme válfajában a valóságra nincsen túlzott igényünk. Az első korlát a hardverek dinamikus fejlődésével lassan magától leomlik, míg a második, kifejezetten emberi tényező, azaz a gondolkodásmód változásától függ. Ugyan a taktikai lövöldözős játékok kevés számú képviselője kapcsán már tanúi lehettünk a realitásokra való törekvések jelentős sikereinek, ám ez a kategória rétegjátékokat takar még az FPS-eken belül is. Elérkezett azonban az idő, hogy a populáris vonalon is szembesüljünk a történelmi alapokon életre keltett hiteles megvalósítással, amely a közelmúlt eseményeit fedetlenül próbálja elénk tárni. Természetesen az év elején megjelent II. világháborús FPS-ről, a MOHAA-ról (Medal of Honor: Allied Assault) van szó.

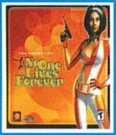
A szereposztás... Kisebb kavarodás élt bennünk, amikor megpróbáltuk a projekt megalkotóit gyorsan számba venni, ezért úgy gondoltuk, hogy a tisztánlátás érdekében, érdemes a fejlesztési periódust röviden áttekinteni. A gyökerek egészen 1997-ig nyúlnak vissza, amikor is Steven Spielberg elindította Play Stationön a MOH (Medal of Honor) sorozatot. Idővel felmerült a sikeres já-

1998 › HALF LIFE



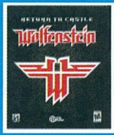
A Valve fejlesztésével új korszak köszöntött be az FPS-ek történelmében. A kidolgozott történettel és kiváló mesterséges intelligenciával felvértezett játék a mennyekbe emelte Gordon Freeman kalandjait.

2000 › NO ONE LIVES FOREVER



Cate Archer kalandjaival új etalon született az FPS-ek palettáján. A Monolith által kifejlesztett LithTech motor csodálatos képi világgal, míg a készítők lebilincselő történettel ajándékozták meg a műfaj kedvelőit.

2000 › RTC WOLFENSTEIN



A világ első és egyben műfajteremtő FPS-énak az 1992-es Wolfensteinnek reinkarnációja sajnos csalódást okozott szerkesztőségünkben. Többszereplős játékmódja mellé fantáziátlan egyjátékos küldetéssorozat társult.

KITÜNTETÉSEK

THE LEGION OF MERIT

Részt veszünk a szövetségesek Algériai partraszállásának előkészítésében, 1942 novemberében. Bár a parancsok nem említik, de szabadítsuk ki az SAS ügynök mellett az amerikai háborús foglyot is. Időben szedjük le a reflektorok mellől a gépfegyvereseket, és ügyeljünk arra, hogy a társainknak ne essen baja a páncéltörő lövegek megsemmisítéséig. Az észak-afrikai bevetéseink befejezését követően – bajtársi helytállásunk elismeréseképp – a "The Legion of Merit" kitüntetésben részesülünk.

(Első küldetés: Lighting the Torch, The Rescue Mission)

NORVEGIAN WAR CROSS WITH SWORD

1943 elején Norvégiában teljesítünk szolgálatot, ahol csapást kell mérnünk Karl Dönitz admirális tengeralattjáró-bázisára. Az elismeréshez az egyszerű pusztítás helyett válasszuk az ellenfél soraiba való beépülés lehetőségét. Szerezzük meg az emeleti parancsnok iratait is, majd a szükséges papírok felmutatásával nézzünk körül az U-529-en. Szabaduljunk meg a legénységtől, és küldjük az óceán fenekére a farkasfalka kiváló egységét (előtte a radardetektor prototípusát is rongáljuk meg). A bevetés sikeréért és a közben tanúsított bátorságunkért megkapjuk a kardokkal ékesített norvégiai háborús keresztet.

(Második küldetés: Scuttling the U-529, Naxos Prototype)

AMERICAN CAMPAIGN MEDAL

A D-napon az Omaha Beach-i egységek tagjaként lépünk Franciaország földjére, majd segítünk megtisztítani a parti sávot az újonnan érkezők számára. Dobozolhatjuk a következő medálunkat, ha a szövetségesek sikeresen megvetik a lábukat Normandiában.

(Harmadik küldetés: Az elejétől a végéig)

THE GOOD CONDUCT MEDAL

A különleges egységek katonái ezúttal a frontvonalak mögött jutnak jelentős szerephez. Miután megszereztük a szükséges ismereteket a Tigris tank utódjáról, keressük meg az emeleti szobában tárolt robbanóanyagot, és felhasználásával pusztítsuk el az udvaron várakozó Király Tigriseket. Ezt a kis rögtönzést a feletteseink is értékelni fogják.

(Negyedik küldetés: Behind Enemy Lines, The Command Post)

DISTINGNISHED SERVICE MEDAL

1944 augusztusában még mindig a francia partvonalon tevékenykedünk, ezúttal a Brittany nevű kisebb városban, tíz mérföldre Bresttől. A városközpontban összetalálkozunk a tankkülönítményünkkel, akiket a közeli Königstigerhez kell kísérnünk. Bátran álljunk az osztag élére, és igyekezzünk az orvlövészeket a saját keserű tapasztalatainkon keresztül kiszúrni. Mivel a csapatunkban egy orvos is harcol, ezért a sebesüléseink egy ideig ellensúlyozhatók. A kitüntetés akkor időszerű, ha a Király Tigrishez mind a három társunk eljut.

(Ötödik küldetés: Sniper's Last Stand, City Hall)

SILVER STAR

A nyugati hadszíntéren tanúsított kimagasló szolgálataink fejében megkapjuk az ezüst csillagot azzal a megnyugtató érzéssel karöltve, hogy a háború hamarosan a végéhez ér. Még egy utolsó szerepvállalásra lesz módunk, de ez feladat már a Reich határain belül adódik.

(A Medium fokozat teljesítéséért járó medál)

ARMY COMMENDATION MEDAL

A jól megérdemelt pihenés előtt még ellátogatunk a Schmerzen erődbe, ahol a rohamosztagos csapat tagjaként felszámoljuk a németek utolsó állásainak egyikét. A vonatszerelvény befutást követően maradjunk a kocsiban, és az első két lövéssel szedjük le a közeli bástyák orvlövészeit. Töltsük újra a Springfieldet, majd szabaduljunk meg a helyükre érkező erősítéstől is. Remélhetőleg időközben a társaink is lekaszálják a kisebb őrtornyok fegyvereseit, így nincs akadálya annak, hogy kirontsunk a nyílt terepre, és elintézzük a hátsó bástyák védőit. Ezt követően villámgyorsan forduljunk vissza a jobb oldali bástyához, és távolítsuk el az újabb potyalesőt. Az első 7-8 lövés után az események érezhetően lelassulnak, így a társaink figyelmeztetéseit követve a túlélőket már jó eséllyel fedezhetjük. Amennyiben hatan megmenekülnek, Mike Powell hadnagy begyűjti az utolsó háborús kitüntetését.

(Hatodik küldetés: Storming Fort Schmerzen - Cargo Hold)

MEDAL OF HONOR
ALLIED ASSAULT

JÁTÉK!

A 3 kérdésre helyesen válaszolók közt 3 MoHAA PCCD-t sorsolunk ki.

1. Ki rendezte a Ryan közlegény megmentése c. filmet?

2. Hogy hívják a partaszállás helyszinét?

3. Mikor volt a D-nap?

Beküldési határidő: 2002.03.30.
Cím: VOGEL PUBLISHING
1139 Budapest
Hajdú u. 42-44.

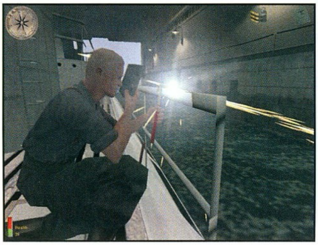
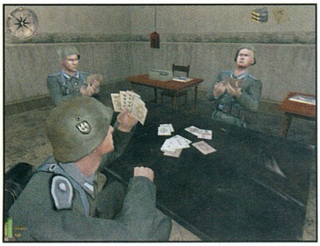
EA GAMES

KUTYAKOMÉDIA

Természetesen semmi bajunk a kutyákkal, nagyon szeretjük ezeket a kedves és hűséges állatokat, sőt, többünk személyesen is a hálás gazdi szerepét alakítja. A kézigránát csak teszt volt, amely a fejlesztők gyökeresen eltérő gondolkodásmódjára enged következtetni. Mi a PCG-nál ezt mélységesen elítéljük.:))

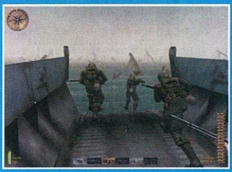
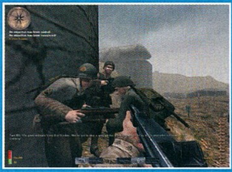
tékok számítógépes átültetésének igénye, ezért a DreamWorks Interactive – vélhetőleg helyi erőforrások hiányában – a jogok átadása mellett döntött. Ekkor fordultak az oklahomai 2015 Inc-hez, akik végül is a történelembe az AA (Allied Assault) fejlesztőiként vonultak be. Némi csavar az események alakulásában, hogy a megbízó az "ismeretlen" EALA volt, de máris tisztább a kép, ha megállapítjuk, hogy ez a cég formálisan megegyezik a DreamWorks Interactive-val. Az egymásra találást követően az események a jól megszokott módon alakultak, miszerint a fejlesztők gyorsan összehozták az első működőképes pályát, majd felhívták az EA (Electronic Arts) képviselőit. Az említett urakra a frontvonalak mögötti francia kisváros és a további elképzelések meggyőzően hatottak, ezért a játék azonnali megvásárlását kezdeményezték. Ezzel a pénzmozgással lett - még a fejlesztés korai időszakában - az EA a MOHAA kiadója. Nyilván a szakértőik kapva kaptak a lehetőségen, hogy egy olyan játékot forgalmazzak, amely mögött személyesen Steven Spielberg tevékenykedik. Ráadásul a 2015 Inc. sem számított teljesen ismeretlennek, hiszen az amerikai csapat korábban már sikeresen elkészített egy kiegészítő lemezt Wages of Sin néven. Akkor ez az erősen átlagos reputációnak örvendő próbálkozás nem emelte, nem emelhette őket a legismertebb fejlesztőcsapatok köreibe, ám jó alapot szolgáltatott ahhoz, hogy kellő ismereteket szerezzenek, a 3D-s motorok lehetőségeinek kiaknázásában. Ezzel el is érkeztünk egy újabb lényeges ponthoz, hiszen az AA saját motor helyett az Id Software Quake3 kódjára épít. Adott tehát a játék, amelynek munkálatait Steven Spielberg felügyeli, a kiadója az EA, az alapja a legerősebb 3D-s motor, a készítői pedig tapasztalt FPS-szakértők (azért nem volt olyan rossz az a Wages of Sin:)). Ehhez a kivételesen erős válogatáshoz még vegyük hozzá, hogy a légkör hiteles átadásának érdekében a fejlesztésen Captain Dale Dye személyében katonai szakértőt is alkalmaztak. A vietnámi veterán bevetése ugyancsak Spielberg ötlete volt, aki a kapitányt még az első MOH játék kapcsán hívta a fedélzetre. Később együtt dolgoztak a Ryan közlegény megmentésén, majd tulajdonképpen az AA is ezt a gyümölcsöző kapcsolatot "örökölte". Érdekesség, hogy a fejlesztők megszámlálhatatlan órát töltöttek II. világháborús fotóarchívumok átnézésével, továbbá a fontosabb helyszíneket, mint a normandiai partokat személyesen is meglátogatták. Korábban a D-nap életre keltése a konzolok és az akkori technológia kapcsán kivitelezhetetlennek tűnt, de most a Quake3 engine, a jelenlegi hardverek és a kiváló programozók segítségével a partraszállás hirtelen elérhető közelségbe került. Dye kapitány pedig olaj volt a gépezetnek, hiszen olyan perspektívákat közvetített a fejlesztők részére, amelyek megszerzéséhez a könyvek és filmek világa egyszerűen kevésnek bizonyult volna. Végül e személyek és cégek 14 hónapos munkáját követően a MOHAA késedelem nélkül került a boltok polcaira, miután az év elején a PC-s platformon már a legjobban várt programnak számított.

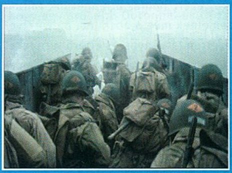
Rangers, Lead the Way! A MOHAA kerettörténete a II. világháború valós eseményeire épül 1942 decemberétől egészen a végkifejlet előtti utolsó pillanatokig. A küldetések sok esetben szigorúan a történelmi események vonalán zajlanak, mint például az észak-afrikai és a normandiai bevetések kapcsán, ugyanakkor az ilyen nagy jelentőségű hadmozdulatok mellett bekapcsolódhatunk a kevésbé dokumentált küzdelmekbe is (partizánakciók, frontvonalak mögötti tevékenységek stb.). A játék során Mike Powell amerikai hadnagy szerepét alakítjuk, aki az OSS (Office of Strategic Service, a CIA elődje) megbízásából a háború megnyerésén fáradozik. Akkoriban sok fiatal csatlakozott az 1942 júniusában létrehozott szervezethez, amely hírszerzési célokat látott el, illetve koordinálta a különleges ügynökök bevetéseit. Vonzó, ám egyben veszélyes karriert kínált a nemzet védelmének érdekében, és ezen az sem könnyített sokat, hogy az események 1942 végére, már egyetlen, megfordíthatatlannak tűnő irányba mutattak. Ahogy a Harmadik Birodalom folyamatosan szorult vissza az általa megszállt területekről, ügynökként ezt a nagyon is valóságos frontvonalat minduntalan követni fogjuk. Észak-Afrikában kezdünk, ahol ebben az időben az Afrika-Korps rövid brillírozást követően El Alameinnél végül már elszenvedte első sorsdöntő vereségét. A helyzet stabilizálása és Rommel hadseregének teljes felszámolása érdekében 1942 novemberében jelentős amerikai és angol egységek szálltak partra Algériában. A feladatunk az lesz, hogy a "Fáklya" hadművelet előestéjén kiszabadítsuk az arzewi német helyőrségből a pórul járt SAS ügynököt. Később a mentőakció tovább bonyolódik, de már itt belekóstolhatunk abba, hogy a MOHAA küldetéseit gyakran csapatban kell megvívnunk, azaz számíthatunk a gép által irányított bajtársaik hathatós közreműködésére is. Mindez olyan erővel és átgondoltsággal érvényesül a legutolsó képkockákig, hogy már ez is a siker egyik komoly alappillérének tekinthető. Néha ugyan idegesítő, hogy a csapat tagjainak viselkedésére a legkisebb befolyást sem tudjuk gyakorolni, de jobban belegondolva ez többnyire mindig az adott helyzet logikus függvénye is. Meg kell tehát elégednünk azzal, hogy közösek a céljaink és az ellenségeink, a többit pedig az AI végzi el. Összesen hat átfogó jellegű megbízatásunk lesz, melyeken belül számtalan részfeladat oszlik szét néhány eltérő pályarészen. Az eligazítások vázolják előttünk a pontos "menetrendeket", de gyakran előfordul, hogy a terveket az ellenség megbolygatja, és a bevetések alkalmával rögtönöznünk kell. Szerencsére a program mindig világosan tájékoztat a kitűzött feladatokról, továbbá az iránytű segítségével az éppen esedékes helyszínek legrövidebb eléréséhez is támpontot ad. Ennek köszönhetően nem kell majd céltalanul keresgélnünk, bár az iránytűs módszer egy házakkal, úttorlaszokkal és géppuskafészkekkel tömött kisvárosban például kevésbé hatékony. Ilyenkor ésszerűbb a legkisebb ellenállás irányába haladni, és az adott pályát fokozatosan megtisztítani. Az ehhez szükséges eszközeink a II. világháborús realitásokat egészen aprólékos kidolgozottsággal tükrözik. Természetesen itt sem rohangálhatunk folyamatosan rakétavetővel, azaz a Quake-es beidegződések a Wolfenstein után az AA-ban is feledésbe merülnek. Gyakran használhatjuk viszont az amerikai gyalogos egységek részére rendszeresített puskát, az M1 Garandot, illetve a géppuskák közül az MP40-est és a jól ismert Thompsont. Ahol páncélozott járművekkel kell harcolnunk, ott szerepet kap a Bazooka, de lesznek kézigránátjaink és bizonyos esetekben a túlélés egyetlen zálogát a Springfield távcsöves puska jelenti majd. Mindamellett, hogy a fegyverek kinézete megszólalásig az eredetit másolja (és replika feliratok sincsenek rajta:)), a használatuk közben tapasztalható egyedi sajátosságaik is visszaköszönnek: az M1 Garand jellegzetes hangja tárcseréléskor, a gépfegyverek folyamatos visszaütése, a páncéltörő rakéta lassú betöltése és a célzást segítő, de a látást jelentősen korlátozó keret jelenlé-

te stb. Olyan apróságok ezek, amelyekkel hamar megtanulunk együtt élni, és közben szépen lassan megérzünk valamit abból, milyen is az, amikor teljesen rá vagyunk utalva az éppen rendelkezésünkre álló fegyverünk képességeire. A legtöbb, amit tehetünk, hogy kihozzuk a maximumot mindkettőnkből, és reménykedünk, hogy számunkra mindez a győzelmet jelenti majd. Érdekes, hogy a kézigránátokat teljesen mellőzhetjük az általunk előszeretettel használt fegyverarzenálból, de ha a megfelelő pillanatokban hajítjuk vagy gurítjuk őket, akkor hamar rájövünk, hogy bizonyos terepviszonyok esetén a leghatékonyabb segítőink. A beharangozó szerint az őrkutyák időnként visszahozzák az eldobott kézigránátokat, ez amolyan belső poén (kicsit itt elbizonytalanodtam, lehet ez az ötlet is megtörtént eseményeken alapul?:)). Jelentős időt vesztegettem arra, hogy Trondheimben – mintegy a feszültséget oldandó – eme történéseket kiprovokáljam, de a próbálkozásokat teljes kudarc kísérte. A kutyus ugatott, morgott, majd a feléje repülő gránáttal mit sem törődve gyorsan lemarta a maradék HP-met. Később már kerítésen keresztül ment a móka, így biztonságban voltam, de a kutya továbbra is immúnis maradt. Esetleg egy-egy sikeresebb próbálkozás után óhatatlanul felrobbant. Szerencsére a játékmenet ezen felül is éppen elég érdekességgel szolgál, ezért a veszteségek nem törtek le. Míg a Wolfenstein jeles eseményei kimerültek a géppuskafészkek elfoglalásában, addig a MOHAA-ban ez az egyik legjelentéktelenebb történés, ami megeshet velünk. Eleve színesít a képet, hogy néha csapatban dolgozunk. Ilyenkor a társaink az AI-nek hála beszélnek, lövöldöznek, fedezékbe húzódnak, vagy éppen kisétálnak az orvlövészek kereszttűzébe. Miközben többnyire igyekszünk vigyázni rájuk, gyakran felhívják a figyelmünket az ellenség búvóhelyére, esetleg tájékoztatnak a kialakult helyzetről, a következő feladatról. A legörömtelibb, hogy Norvégiában például a tengeralattjáró-bázison szinte pezsgő élet fogad. A lenyűgöző grafika, a jó érzékkel kiválasztott helyszín (az óceánra néző dokkok) és a katonák mellett dolgozó szerelők és tudósok már-már a kalandjátékok változatosságával szolgálnak. Ráadásul itt álruhában tevékenykedünk, tehát a szükséges papírok megszerzését követően kedvünkre sétálgathatunk a dokkokban, miközben megszemlélhetjük a javítási folyamatokat, kihallgathatjuk a kártyázó legénység beszélgetéseit, belenézhetünk a lapjaikba (nem vicc!:)), vagy éppen becsaphatjuk az ajtót a sétáló katonák orra előtt. Jellemző az intelligens kivitelezésre, hogy ez a magatartás semmilyen formában nem jelent gondot nekik, egyszerűen kinyitják az ajtót, és haladnak tovább kijelölt útjukon. A mellékszereplők behozása mellett fokozza a hangulatot, hogy a küldetéseken belül pár jól kidolgozott jelenet szinte önálló részként is jellemezhető, melyek ügyesen felpörgetik a tempót, és színesítik a játékmenetet. Teszem azt, kijutunk a szabadba, ahol látótávolságon belül a csapat többi tagjával egy vonat vár. Ide kell eljutnunk, miközben az ellenfél rohamozza a szerelvényt, és természetesen mindent megtesz annak érdekében, hogy Mike Powell céljait meghiúsítsa. Figyelnünk kell a tetőn feltűnő mesterlövészekre, a kirontó katonákra, de közben látjuk, ahogy a srácok is derekasan irtják a németeket, és integetnek felénk, hogy gyorsan csatlakozzunk hozzájuk. Mintha csak egy izgalmas filmjelenetben landoltunk volna, amelyben hirtelen a miénk a főszerep, bár cserébe az életünk a tét. A játék során összesen 22 féle ellenféllel találkozhatunk, akik az eltérő alakulataiknak és rangjuknak megfelelően különböző ruhákat és jelképeket viselnek. Bár az AA kapcsán a legapróbb részletekig a valóság visszaadása volt a fő szempont, a küzdelmek során

RYAN KÖZLEGÉNY MEGMENTÉSE: A FILM ÉS A JÁTÉK

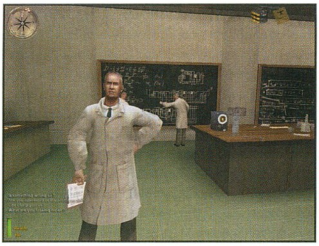


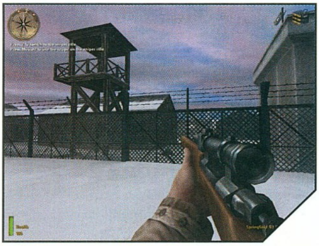
vérrel mégsem találkozhatunk. A FAQ szerint ez a "vastag" náci egyenruháknak köszönhető, és az ellenkezője teljesen irreális lett volna. A magyarázat a Ryan közlegény megmentését alapul véve enyhén szólva is sántít, de jobban belegondolva azért az természetes, hogy a játékban nem törekedtek vérfürdőre. Megjelent ugyan az AA-hoz egy nem hivatalos "vér patch", de a próbálkozásra a közönség hamar kimondta az ítéletet, így a fájl a legkisebb visszhang nélkül merült a feledésbe. Utólag próbált egy jól felépített rendszeren változtatni, erre pedig egyszerűen nem volt igény.

A korábban említett izgalmas jeleneteken felül, a végigjátszás alatt számos érdekes megfigyelést tehetünk. Az egyik, hogy időnként szabadon választhatunk stílust, azaz léteznek olyan küldetések, amelyekben az agresszív és a megfontolt viselkedés egyaránt kivitelezhető. Sikerült például a The Command Post pályát elsőre az elejétől a végéig géppuskával ledarálnom, de később rájöttem, hogy a kivitelezés sokkal élvezetesebb, ha szépen sorjában belopakodom az őrök mögé, és leütöm őket, majd a nagy terepeken kizárólag a mesterlövész puskát használom. Érdemes tehát a tökéletes végrehajtás útját járnunk, mert ilyenkor hatékonyabbak leszünk (így elkerülhető, hogy bekapcsolják a riasztót), és a játékélmény is fokozódik. Az utolsó küldetésben eljutunk egy leomlott falhoz, amely mögött sínpárok vezetnek, és vélhetőleg a kijelölt pályaudvar felé út is ott van. Óvatosan kinéztem a fal mögül, és éppen arra gondoltam, hogy a leugrással jobb lesz vigyázni, hátha kevésbé elhagyatott a hely, mint az elsőre látszik. Abban a pillanatban felhangzott a zakatolás, és a sötétből egy szerelvény riasztó gyorsasággal elszáguldott előttem. Valahogy ezt a pillanatot az egész játékra jellemzőnek találtam, elmondható, hogy a MOHAA többnyire sikeresen megfelel az elvárásainknak, esetenként pedig túl is teljesít rajtuk.

Az összhatás. A játékban láthatóan az egyjátékos rész tökéletesítésére törekedtek, ennek alapján a cikkben a multiplayerre mi sem szántunk külön részt. Létezik, kipróbáltuk, de egyszerűen csak az egyjátékos rész lehetőségeire épít, ezért elmondható, hogy aligha állja majd meg a helyét az igen erős mezőnyben. Mindezt nem értékeltük hibaként, hiszen jelenleg éppen elég kifejezetten multiplayerre koncentráló játék és kiegészítő létezik már ahhoz, hogy akinek ilyen érdeklődése támad, az sikerrel választhasson közülük. Viszont az egyjátékos küldetések hamar végigjátszhatók, az utánpótlás pedig még mindig nem érkezik eléggé gyorsan (Hasonló nehézségekkel küzdött annak idején Rommel is:)). Az értékelés kapcsán természetesen elengedhetetlen, hogy a MOHAA-t összehasonlítsuk az utóbbi idők FPS-eivel, illetve a kategória legjobbjaival. A játékmenetét tekintve az AA talán legközelebb a NOLF-hoz áll (No One Lives Forever), amely összevetés máris dicséretnek tekinthető. Egyesek szerint egyenesen jobb nála, bár a humor itt nem tényező, ezért elmondhatjuk, hogy a hasonló interaktív stílus eleve két eltérő környezetben érvényesül. Valószínűleg ilyenkor a hozzánk közelebb álló témaválasztást helyezzük előtérbe, ám ettől még ugyanolyan jó megvalósításokkal állunk szemben. Szerintem az AA valamivel rövidebb, mint a NOLF, mert az elsőt erőltetett menetben ugyan, de egy hétvége alatt sikerült végigjátszanom, míg a másodikra legalább 4-5 napot kellett szánnom. A Wolfenstein viszont single playerben alulmarad a küzdelmekben, túlságosan is üres és ötlettelen. Kifejező lehet, hogy amikor az első őrtornyot megláttam az AA-ban, wolfensteines beidegződéssel egyből a létrát kerestem, és lelki szemeim előtt már láttam a közelről véghezvitt győzedelmes akciómat. Aztán sehol nem találtam a létrát, és elkezdtem szidni a fejlesztőket, hogy ez milyen bénaság már. Abban a pillanatban leesett, hogy az őrtornyokat nem arra tervezték, hogy bárki felsétálhasson és, mintha valamelyik filmből rémlett is volna, hogy ezeket a létrákat bizony fel is szokták húzni. Alapvetően tehát az eltérő fókusz is lényeges különbség a két játék között. Az AA játékélménye egészen különleges. Az első küldetés még csak a bevezetés, viszont Norvégiában már egymást érik a jó ötletek, melyek nem egyszerűen valamely korábbi játék elemeinek felújításai, ezért képesek folyamatosan új élményekkel szolgálni. A következő rész a partraszállás, amely gyakorlatilag egy az egyben megfelel a Ryan közlegény megmentéséből elhíresült jelenetekkel. Még a parancsnok egyes mondatait is szóról szóra átvették. Lecsapódik a partraszálló egység ajtaja, az első sor katonát legéppuskázzák előttünk, majd ott találjuk magukat az úttorlaszokkal tarkított parti sávon, szemben a németek megerősített állásaival és az MG-42-esek kegyetlen tűzerejével. A mellettünk fedezéket kereső katonák a vízben feltartják a fegyvereiket, az orvosok segítenek a sebesülteken, a lövedékek pedig fülsüketítő módon csapódnak az ideiglenes fedezékeinkbe. Ezen a részen olyan 15 alkalommal haltam meg pillanatok alatt, majd azt vettem észre, hogy az utolsó szakaszon lelkesen rohanok a többiekkel, immáron tudatában annak, hogy milyen túlélési esélyei lehettek az első hullámban érkező szövetséges egységeknek. Mondhatni elenyésző, de az önfeláldozásuk megteremtette a lehetőséget, hogy a teljes haderő ezt követően már biztonságban partra szállhasson. Nem meglepő, hogy aki az invázió első óráiban kialakult poklot túlélte, azt az amerikai hadsereg kitüntette. Érdekes szál a MOHAA történéseiben, hogy ezt a medált mi is megkapjuk, és lehetőségünk lesz még további hatot kiérdemelni. Előttünk a döntés, hogy igazi háborús hősként vonulunk-e vissza, vagy pusztán csak a túlélésre játszunk. Igazság szerint amint a hatodik küldetés végén kijutottam a Schmerzen erődítményből, és a vonaton távolodva feltűnt a "the end" felirat, kissé csalódott voltam. Szívesen folytattam volna még a játékot, és ennek az egyik módja, ha az állásokat visszatöltve odafigyelünk a részletekre, és "begyűjtjük", ami elsőre kimaradt. Amikor ezekkel végeztünk, és ne adj Isten, menet közben a nehézségi fokon is változtattunk, akkor már elégséges játékóra fog a hátunk mögött állni ahhoz, hogy félretegyük a programot, és elégedetten valami más elfoglaltság után nézzünk. (A kitüntetések megszerzéséhez szükséges feladatok részletes leírását keretes írásunk tartalmazza)

Az olyan nagyszabású hadműveletek mellett, mint a D-nap eseményei, jóval "csendesebb" feladatokat is kapunk. A játékmenet változatosságát tükrözi, hogy a pergő kivitelezésű Omaha Beach-i események után a frontvonalak mögött hamarosan az orvlövészekkel is meggyűlik a bajunk. Újabb elgondolkodtató rész következik, amikor egyetlen hiba, rosszul megtervezett mozdulat, pillanatnyi figyelmetlenség elegendő arra, hogy begyűjtsük a halálos találatokat. Ráadásul, itt még tulajdonképpen szerencsés helyzetben vagyunk, hiszen a német mesterlövészek csak 2-3 találat után tudnak végleg harcképtelenné tenni. Ezen a pályán is rengetegszer meghalhatunk, mire ráérzünk a helyzet valódi ízére, és végre ennek megfelelően cselekszünk. Az biztos, hogy a játékmenet változatosságára nem lehet panaszunk, rendszeresen jól kivitelezett ötletekkel találkozunk majd. Kicsit Halós beütés, hogy katonai dzsipen is utazhatunk majd, ahol a gépfegyvert kell kezelnünk, illetve néhány perc erejéig egy Tigris tank vezetését is kipróbálhatjuk. Ezek a részek eléggé közepesek, de nincsenek túlerőltetve, ezért hamar átléphetünk rajtuk. Dicséretet érdemelnek még a 2015 Inc. pályatervezői, akik kifejezetten látványos és eltérő terepeket hoztak össze, egyszerűen "csak" a valóság elemeiből. Ezek után úgy gondoljuk, hogy kevés dolog rontja le érdemben a MOHAA összképét, ám ezek egyike kétségtelenül a hardverigény. Némi alaplapcsere és ügyetlenkedés folytán sikerült a játékot 500 MHz-es Pentium III-on, Radeon 8500-zal





végigjátszanom. 800x600-ban, 32 bites színmélység és maximális grafikai beállítások mellett a teljesítmény helyenként érezhetően 30 fps alatt maradt. Játszható volt, de amikor kiszűrtem a hibát, és a gép végre 1,1 GHz-en kapott életre, akkor a motor érezhetően begyorsult. Ezek alapján elmondható, hogy az AA ideális futtatásához érdemes 500 MHz feletti processzort és egy erősebb videokártyát beszerezni
(GF3, Radeon 8500), illetve legalább ennyire fontos a 256 MB RAM is. Semmi sem rombolja jobban a valóságérzetünket és a játékélményt, mint amikor a hardverfeltételek teljesülésének hiányában a program folyamatosan szaggat. (Persze a butítás mindig megoldás a nehézségekre, de élénken él bennem, ahogy az egyik konfiguráció GF1-es videokártyával és Celeron 500-zal az utolsó, havas terepeken már menthetetlenül kevésnek bizonyult még 640x480-as felbontásban is, ezért tippelhető, hogy egy erősebb Duronnal és GF2-vel az AA némi butítást követően már jó eséllyel folyamatosan futtatható.)

A végső értékelésekben, ha módot találunk rá, természetesen előtérbe kerülnek a játékok gyengeségei is. Próbáltunk fogódzót találni a MOHAA-on, de szembeötlő hibákkal nem találkoztunk, és a végigjátszás után úgy tűnt, hogy a fejlesztők sikeresen megfeleltek az eredeti célkitűzéseiknek. Ez a téma hiteles visszaadását jelentette, amely csak abban az esetben csorbulhatott, ha a játékélmény tökéletesítése végett erre valamilyen formában igény jelentkezett (például a mesterlövészek pályáján, ahol nem halunk meg egyetlen tiszta találattól). Az AA-ban a bőrünkön érezzük majd, hogy igazi katonák vagyunk, és hogy valós szerepekben, valós körülmények között kell helytállnunk. Gyakran érezhető a játék tétje, a feszültség, de mindez nem válik taszítóan nyomasztóvá, inkább néha elgondolkodtatja a játékost. Rádöbbenünk, hogy a háborús körülmények időnként milyen kevés esélyt adhattak az éppen bevetésre küldött katonáknak. Végső soron az jó kiinduló alap, ha azt mondjuk, hogy az AA a számítógépre átültetett Ryan közlegény megmentése. A látványos grafika, az ötletes pályatervezés és a kellően változatos játékmenet mellett dicséretet érdemel a program zenéje és a hanghatások is. Az utolsó küldetésünkkor a komolyzenei alapokon felhangzó "hősies" zenei aláfestés maga a tökély. (Az már csak apróság, hogy a wolffal ellentétben az AA-ban megszólaltathatjuk az egyik szobában található zongorát.) Nálunk a játék osztatlan sikert aratott, hiszen újszerű megközelítés mellett, egy kényes témában mindvégig szórakoztató és hiteles maradt, azaz megfelelt az erős elvárásoknak, és beváltotta a hozzá fűzött reményeket.

shoebaron
shoebaron@vogel.hu

96%

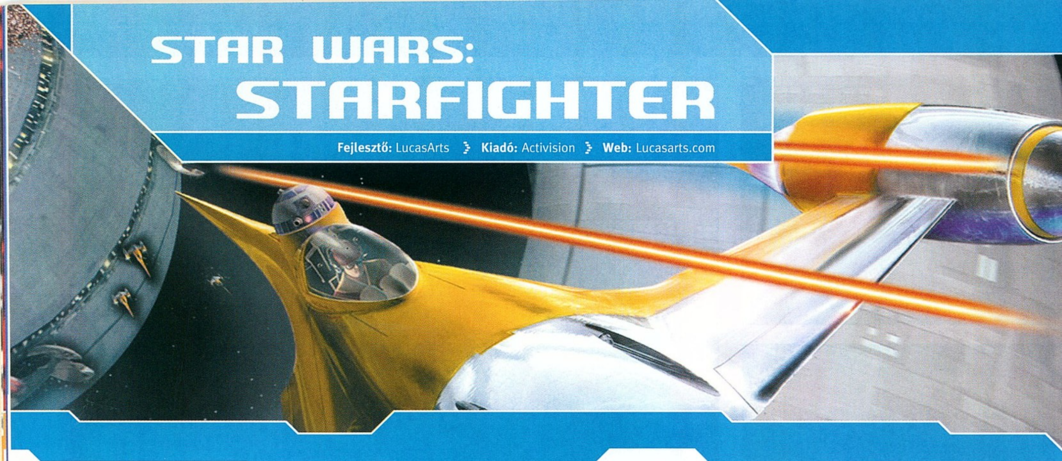
grafika	24/25
zene/hang	15/15
játékélmény	38/40
kategórián belül	14/15
összhatás	5/5

CD MELLÉKLET
csalás [háttérkép] [javítás] demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
P550, 128MB RAM, 850MB HDD, D3D

ARÉNA

Return to Castle Wolfenstein	90%
Undying	95%
No One Lives Forever	98%



STAR WARS: STARFIGHTER

Fejlesztő: LucasArts › **Kiadó:** Activision › **Web:** Lucasarts.com

Bár a Battle for Naboo leszerepelt játékként vonult be a köztudatba – főképp sokat kifogásolt grafikája miatt –, én mégis nagyon élveztem, és feldobott a hír, hogy a SF rajtaütésszerűen megérkezett. Mivel az előző résszel kapcsolatos véleményem gyökeresen különbözött – úgy tűnik, a galaxis teljes népességéétől –, így esküt tettem, hogy az új játékról igen visszafogottan írok majd. Azt azonban nem gondoltam, hogy ehhez egyáltalán nem kell majd meghasonlanom.

Minden utazás az első lépéssel kezdődik. Az 555 MB feltelepülése után megkerestem a beállításokat, hogy megnézzem, mire számíthatok, ugyanis a játékból – valamilyen érthetetlen okból – a konfigurációs pontok nem elérhetők.

Meglepetten tapasztaltam, hogy a botkormány x-tengelyét a forduláshoz vagy a csűréshez rendelhetem, sőt találtam egy „roll modifier" lehetőséget is. Gyanús volt a dolog. Persze veterán csillaghajó-pilótaként voltak sejtéseim, de a valóság elsőre mellbevágó volt. Ugyanis a gépem, az N-1 vízszintesen fordult körbe a botkormány félrehúzására. Arról nem is beszélve, hogy a magassági kormánnyal együtt hamar lehetetlen szögekbe állítottam a vadászgépet, mivel a jól ismert auto-roll funkciónak nyomát sem találtam. Egyszóval szörnyű volt, bár a legtöbb küldetést így kínlódtam végig. Megjegyzem, feleslegesen, mert az x-tengely kijelölés a titka mindennek. Ha a forduláshoz rendeljük, akkor a fenti, síkban való fordulást fogja végezni, amit ezer ok miatt sem szeretek. Viszont az orsózáshoz választva gépünk a X-Wing sorozatból megismert köríven fogja mozgatni az orrát. Emellett a felszíni bevetések során jól használható az auto-roll helyett bevezetett roll modifier, amely gombnyomásra vízszintesbe forgatja a gépünket.

Az irányításról még annyit, hogy visszakaptuk a belső nézetet, amit én nem találtam a Battle for Naboo-ban, pedig nagyon hiányoltam (ezek szerint nem csak én). A másik változás, hogy a bombázást könnyítendő egy állandó célkereszt található a HUD-on, amely folyamatosan jelzi a bombák számított becsapódási helyét nagyban könnyítve a repülés közbeni célzást. Végül az alapgázt olyan alacsony értékre állították, hogy szinte lóghatunk a levegőben, mint legyek a légypapíron.

Az említett változások nem tűnnek különösen fontosnak, de egyértelműen jelzik, hogy teljesen a lövöldözés és a hatalmas robbanások szerelmeseinek kedvében akartak járni. Sokszor még a legnagyobb, legjobban védett célpontokra sem kell kétszer rárepülni, olyan kis sebességgel repülhetünk (sőt, inkább sodródhatunk), és olyan nagy tűzerővel rendelkezünk.

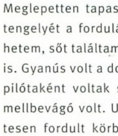
Emellett a minket ért támadások száma és erőssége is drámai módon csökkent. Bár én könnyű fokozaton játszottam, ezért talán elhamarkodottan mondom, de a küldetések gond nélkül teljesíthetők. Legalábbis hajót nem veszítettem az utolsó küldetésig.

Egyébként a jól megismert séma szerint, több vadásszal is repülhetünk, melyeknek lényeges különbség van a fegyverzete között. Az öreg N-1 nagyon jó szolgálatot tesz a légi célok ellen. Erős és nagy tűzgyorsaságú lézerei vannak, de lévén hagyományos torpedókat visz, ezért túlerő esetén nehéz a sorunk. A Guardian Mantis számomra a legkevésbé használható fegyver volt. Igaz, nem jöttem rá, hogy a másodlagos fegyver mire is jó igazán, így lehet, hogy igazgyöngyöt vetettem szemétre. A Havoc a legkomolyabb tűzerővel rendelkező fegyver, amíg az Infiltrator bónuszként elérhetővé nem válik. Hátránya, hogy az energiabombákat nem lehet minden helyzetben alkalmazni, de a legtöbb esetben igen sokoldalú és hatásos fegyver. Ráadásul a gép ion ütege tőlünk függetlenül is tűz alatt tartja a hatósugarában lévő ellenségeket, így sok terhet levesz a vállunkról. Egyes küldetésekben kísérővel vagy más főszereplőkkel együtt repülhetünk, de a küldetések felépítése miatt nincs szükség arra, hogy utasításokat adjunk a többi pilótának. A célpontválasztás is nagyon zavaró, mert csak sorrendben tudunk váltogatni az ellenséges egységek között (sajnos nincs lehetőség az X-Wingből megismert célkereszttel megjelölésre). Ami igazán segít, az a nagyon eltalált rádiózás. Hangulatos, többnyire érthető is, csak ugye tudni kell angolul, különben elképzelésünk sem lesz a csaták pillanatnyi helyzetéről. Mindezek miatt pedig nem könnyű a rengeteg célpont közül kiválasztani a kritikusakat.

A küldetések végén kapott leírás az elsődleges és bónuszfeladatokról szerencsére ad némi segítséget a taktikai tervezéshez, de az arany fokozatok megszerzése nehéz.

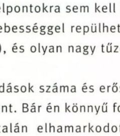
A helyzet gyökeresen megváltozik, ha megkapjuk a hozzáférést az Infiltratorhöz. A gép elképesztő ütőerőt képvisel. Amíg a Havockal meglehetős piszmogás az egyébként nem túl erős Scarab vadászok lelövése, addig az Infiltrator ágyúinak egy-két találata darabokra tépi a kisebb célpontokat. Arról nem is beszélve, hogy plazmalövedékei zárt alakzat esetén egész kötelékeket tudnak megsemmisíteni. Egyetlen hátránya, hogy igazi űrhajó, így erős pajzsai ellenére egyetlen ütközés a sziklafallal is végzetes számára.

1998 › ROGUE SQUADRON

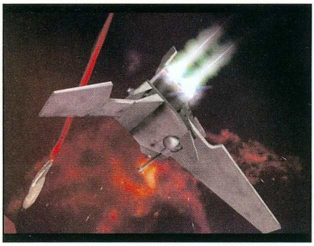


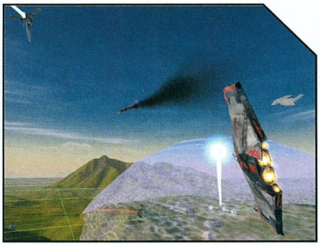
A nyomdahiba miatt a PC Guruban ajakpirosító (Rouge) század címen megjelent játék osztatlan sikert aratott. Bár nélkülözte a megszokott filmbetéteket, mégis az egyik leghangulatosabb és hála a bónuszpályáknak, legtöbbet újrajátszott lövöldözős játék lett.

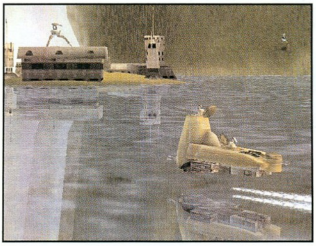
2000 › BATTLE FOR NABOO

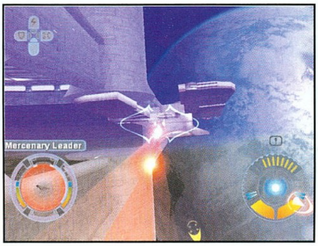


A tripla trilógia első részén alapuló folytatás két jól elkülöníthető csoportra osztotta a játékostársadalmat, rám és mindenki másra. Bár összességében nem lett volna rossz, a közvélemény a grafikája miatt a futottak még rovatba sorolta.









Semmi sem tökéletes. Ahogyan olvasom a leírtakat, még nem igazán derült ki, hogy miért nem voltam elragadtatva a játéktól, annak ellenére, hogy még soha nem elégedetlenkedtem a LucasArts alkotásokkal kapcsolatban (az én életemből a stratégiák szerencsére kimaradtak).
Az ok egyik fele a történet, amely mindig – legalábbis számomra - nagyon sokat dob a játékon. Az első rész megjelenése óta nem tudok megbarátkozni azzal a kivagyisággal, amelyik egyre többször jelenik meg. (Nem értettem, miért forgatja meg a fiatal Kenobi a lézerkardját, mielőtt visszaakasztja az övére. Valahogy ez nem illik egy Jedihez.) Főszereplőnk, Rhys jólfésült, fehér fiú – biztosan tehetséges kapitánya volt az egyetemi futballcsapatnak. Komoly, ritkán mosolyog. Vana, a zsoldos fekete, de minimum kreol, nagyon király (cool), és olyan laza, hogy csak a ruha tartja össze. Nym nem humanoid, de ő is cool, csak nem lazán, hanem halálosan. Ők hárman pedig mindenkit nagyon szétlőnek és felrobbantanak, pedig nem is dollárral fizetnek az italért, amelyet nem is kólának hívnak. Nekem ez nem igazán fekszik, pedig az átvezető animációk szépek, és a küldetések kezdő és befejező animációja is feldobják a játékot (nekem egyik-másik megszakadt valamiért). Jobban szeretem a szerényebb hősöket.
A másik része a játéknak, amiért fanyalgok az, hogy igazából semmi más dolgunk nincs, mint különösebb elgondolás nélkül lőni mindenre, ami mozog. Bár a grafika nagyon szép (nem tudom, tíz a hányadikon poligonból kell állnia a szép grafikának, de szerintem a Starfighterben átlépték a küszöbértéket), és a sebességgel sem volt gondom, a küldetések felét mégsem volt kedvem igazán újrajátszani. Ezek jellemzően a felszíniek voltak, mert az űrcsaták többségére nem mondhatok semmi rosszat. Egyetlen kivétel a Final Assault, amelynek során végtelen unalommal kell üldözni a gonosz zsoldost, mire elegendően sokat tudunk belelőni a farába, hogy végezzünk vele.

Konklúzió. Mindent összevéve a Starfighter nem rossz játék, sőt, vannak pillanatok, amikor igazán magával ragadja az embert, de számomra egyre többet veszít a fényéből, amely pedig az előző húsz éven át semmit sem halványult.
A cheat kódok már elérhetők a neten, de egy kis segítség azoknak, akik valamiért elakadnak, vagy nincs kedvük vesződni a küldetésekkel. Az „OVERSEER" kód minden pályát és hajót elérhetővé tesz. Más kódok a programozók vicces pillanataiban született, vagy a játékkal kapcsolatos érdekességeket tesznek elérhetővé.
Végül pedig egy hozzászólás a „más vélemény" kategóriából Dincsitől, aki az első pályán az N-1 vadásszal tökéletesen követte az elhajított konzervdoboz pályáját: „Nagyon nehéz a sziklák között repülni, de jobban ment volna, ha többet tudok gyakorolni."

Boy
boy1@axelero.hu

86%

- grafika 23/25
- zene/hang 14/15
- játékélmény 32/40
- kategórián belül ...13/15
- összhatás 4/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép **[javítás]** demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII333, 128 MB RAM, 550 MB HDD, D3D

ARÉNA
- Rogue Squadron 90%
- Battle for Naboo 75%

LucasArts Játék

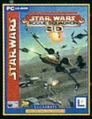
E havi LucasArts játékunkban az új Star Wars Starfightert és két Lucas Classic játékot sorsolunk ki azok között, akik helyesen megválaszolják az alábbi kérdéseket:

1. Hogy hívják Rhys apját?

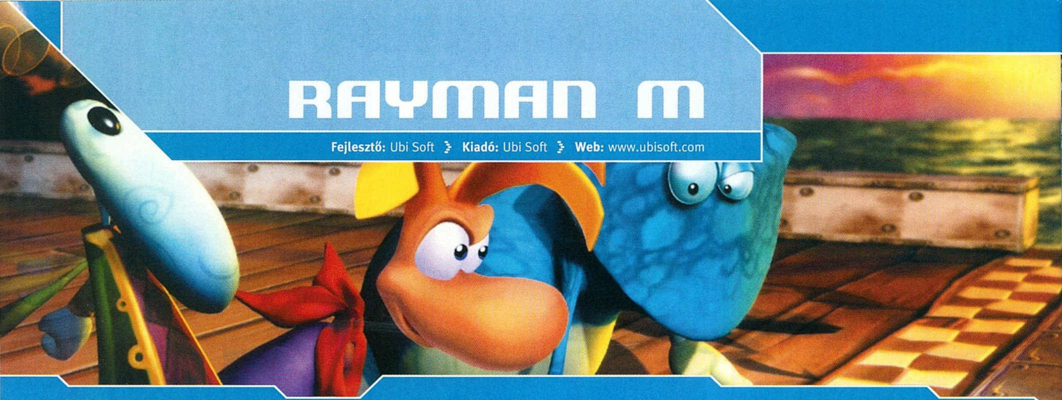
2. Mi lesz a következő pc-s Star Wars játék címe?

3. Melyik bolygón volt bázisa a kalóz Nym-nek?

A megoldásokat március 31-ig várjuk nyílt levelezőlapon a szerkesztőség címére:
Vogel Publishing Kiadó
1300 Budapest 3., Pf. 210.



© 2001 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2001 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorisation.
LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd



RAYMAN M

Fejlesztő: Ubi Soft › **Kiadó:** Ubi Soft › **Web:** www.ubisoft.com

Ha valakit, akkor Raymant biztosan nem kell bemutatnom az ügyességi ugra-bugra játékok szerelmeseinek, mivel talán ő volt az egyetlen, akinek PC-s múltja ellenére sikerült harcba szállnia a konzoljátékok hasonszőrű kollégáival. Hősünk sikereinek köszönhetően a kétdimenziós platform-fenegyerek azóta teljes egészében új köntöst kapott, s a kornak megfelelően minden elemében poligon, ámde rajzfilmszerű világban vetette bele magát legújabb kalandjaiba (Rayman 2: The Great Escape). A 2001-es esztendő aztán ismét új fordulatot hozott kedves hősünk életébe, mivel a kalandok kiadója, a Ubi Soft hosszas morfondírozás után elhatározta, hogy az aktuális trendeknek megfelelően Raymant útnak indítja a többszereplős játékok mezőnyében.

Történet helyett eszeveszett rohanás. Az első hírek felröppenésekor megrökönyödve szembesültem a tényekkel. Számomra teljességgel elképzelhetetlen volt egy történet nélküli Rayman, ám a tavalyi E3-on kikristályosodott előttem a Ubi Soft szándéka. A Los Angeles-i kiállításon bemutatott egyetlen egy pálya és az azon történő eszeveszett száguldozás minden képzeletemet felülmúlta, és elhitette, hogy a sorozat múltjához méltó partijátékkal gazdagítja a PC-s játékok palettáját... sajnos tévedtem.

Rayman Multiplayer??? Kezdeti lelkesedésem hamar alábbhagyott, mikor a játék végigjátszása után szomorúan konstatáltam, hogy a beígért partijáték helyett mindössze két játékmódban és a gépi ellenfelekkel folytatott egyjátékos opcióban tehetjük próbára magunkat. Mindez tulajdonképpen nem is zavara, ha a többszereplős jelzőt a készítők komolyan vették volna. Ki hinné, hogy 2002-ben a Ubi Softnál a multiplayer fogalma egyet jelent az osztott képernyős megjelenítéssel. Hihetetlen, hogy a Rayman M-mel sem interneten, sem pedig helyi hálózaton nem lehet játszani, aminek köszönhetően, írd és mondd, legfeljebb két játékos törhet borsot egymás orra alá (érdekes módon a program konzolverzióiban egy gépen akár négyen is harcba szállhatnak egymással).

A játékmódok. Mint ahogy azt már említettem, a Rayman M-ben összesen két játékmóddal találkozhatunk, amelyeket a készítők kategóriájukon belül további három, szabályrendszerében különböző aljátékkal fejeltek meg. Az első minijátékban egy egyszerű futóversenyen vehetünk részt, ahol célunk értelemszerűen az első hely megszerzése. A virtuális futóverseny következő kategóriájában ugyanezeken a pályákon szállhatunk harcba, ám itt egyetlen ellenfelünk az idő lesz. Az értékes másodpercek visszanyerése érdekében nincs más dolgunk, mint lelövöldözni a repkedő pillangókat. A futóverseny harmadik, és egyben utolsó játékmódjában célunk ismét az első hely megszerzése lesz azzal az apró eltéréssel, hogy a végső győzelem eléréséhez meghatározott számú Lumot is be kell gyűjtenünk.

A Rayman M következő többszereplős módja leginkább a Quake III Arénához hasonlítható. Az itt található játékmódok közül az elsőben minél több Lum megszerzése a cél, a másodikban egyszerű Deathmatch részesei lehetünk, míg a harmadikban az FPS-ekben oly népszerű Capture the Flag mintájára készített öldöklő csatározás részeseivé válhatunk, ahol feladatunk a pályán található Lumok elkapása, és minél hosszabb ideig történő birtoklása.

Konklúzió. Gondolom, a fenti screenshotokból egyértelműen kiderül, hogy a Rayman M gyönyörű képi világgal megáldott, ámde fantáziátlan játék, mely képtelen volt kiaknázni a kategória lehetőségeit. Hiába a már jól ismert karakterek, a páratlan grafika és a csodálatos zene, ha mindez olyan szűk korlátok közé van szorítva, ahova már egy igényesebb shareware játék sem férne bele. A magam részéről nagyon sajnálom, hogy ezek a jobb sorsra érdemes tündéri hősök hírnevükhöz méltatlan programban statisztálnak. Nem ezt érdemelnék, de mint azt tudjuk, a remény hal meg utoljára, s hiszem, hogy nemsokára Rayman, Ly, Globox és Razorbeard főszereplésével újabb platformjátékkal találkozhatok, mely a Great Escapehez hasonlóan igazi gyöngyszeme lesz kategóriájának.

Sasa
sasa@vogel.hu

73%

grafika	22/25
zene/hang	10/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	8/15
összhatás	3/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép **[javítás]** demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

P300, 64MB RAM, 1GB HDD, D3D

ARÉNA

Rayman 2	92%
Croc 2	85%
Tonic Trouble	70%

TROPICO: PARADISE ISLAND

Fejlesztő: Breakaway Games › Kiadó: Take 2 Interactive › Web: tropico.godgames.net

Amikor nyár elején megjelent az utóbbi idők legjobb Sim City-klónja, a Tropico, az ismertetőben azt írtam, hogy valószínűleg hamar elfelejtjük majd ezt a játékot, bármennyire is jó. Szerencsére pesszimista jövendölésem nem teljesült, és a játék sikere nem csak pünkösdi királyság (akarom mondani, pünkösdi diktatúra) maradt. Történt ugyanis, hogy igényes játékosok (köztük magyarok is akadnak szép számmal) nyereségessé tették a Tropicót, lelkesen hirdették az igét a neten, és fórumos közösségeket alapítottak, hogy bárki profi castrológussá képezhesse magát. Nem csoda hát, hogy kevesebb, mint egy évvel a játék megjelenése után már meg is érkezett az első kiegészítő, a Paradise Island.

Szigetelni jó. Mint ismeretes, a Tropicóban egy kis közép-amerikai sziget életét irányíthattuk kedvünk szerint kombinálva a mezőgazdaság, az ipar, a diplomácia, a katonaság és a turizmus eszközeit – egyszóval egy banánköztársaság vezetőjének bőrébe bújhattunk bele. A Paradise Island – mint címe is mutatja – a felsoroltak közül a legutolsóra koncentrál, így a legtöbb újítás az üdültetés szellemében készült. Az alapjáték nagy hibája volt a kevés (8 darab) előre gyártott pálya, hát most az eredetik mellé kaptunk még 23 scenariót mindenféle méretben és nehézségben. Ezek közül 9 általános térkép, ahol szabadabb kezet kapunk, mint a többin, 4 pálya kifejezetten a katonaság fejlesztésére helyezi a hangsúlyt, 10 pedig a már említett turizmusra. Az idegenforgalomra koncentrál a többi újdonság is: a 4, azaz négy, azaz kevés darab most debütáló egység mindegyike világjáró (öko-turista és egyéb állatfajták), így ezek csak körmönfontabb igényeikkel bolygatják meg az eddig megszokott játékmenetet. Ugyanez mondható el a 12 új épület többségéről: a játék egy új üzemen (bútorgyár) meg néhány igazán használható és igazán drága katonai létesítményen kívül csak turistacsalogató luxusviskókkal (minigolf-pálya, „duty free"-bolt, mozi stb.) gazdagodott. Végül, a maroknyi új rendelet (társadalombiztosítás, tavaszi szünet és hasonló okosságok) sem zavar bele a már bevált stratégiákba, úgyhogy elmondhatjuk, hogy a Paradise Island körülbelül annyi forradalmi újítást tud felmutatni, mint egy félig szívott kubai szivar. Hogy akkor miért több ez a kiegészítő egyszerű küldeteslemeznél?

Ugyanaz pepitában. Mindenekelőtt azért, mert a készítők vették a fáradságot, és átjavították a Tropico legidegesítőbb játékelemeit. A legfontosabb épületek most már forgathatók, és az építkezés is gyorsabb, aminek köszönhetően észszerűbb taktikázásra és pergőbb játéktempóra nyílik lehetőség. Egy picit felturbózták a statáriumokat és az egész katonai jogot (az alapjáték e gyengeségei miatt sokan reklamáltak), aminek köszönhetően az új honvédelmi épületekkel együtt a keménykezű diktátorként tevékenykedő játékosok is jobban tudják érvényesíteni az akaratukat. Többen hiányolták a Tropicóból a Sim Citykből már ismert véletlen eseményeket – a Paradise Island már rendelkezik ilyen jellegű tréfákkal, s a pályák indításakor azt is meghatározhatjuk, hogy milyen gyakorisággal zavarja meg kis országunk életét egy-egy vihar vagy járvány (ezek közvetlenül soha nem eredményezik a játék végét, de nagyon sok fejfájást tudnak okozni). Mindezt persze a gazdasági szimulátorokhoz mérten gyönyörű grafika jeleníti meg, és a karibi hangulatú kísérőzene 20 új trackje sem hoz szégyent az elődre.

A Paradise Island tehát a Tropico erényeit megtartva egy picit tökéletesítette a játékmenetet, és a kötelező újdonságoknak köszönhetően alaposan megdobta az újrajátszhatósági rátát. Drasztikus változtatások nem történtek, így a kiegészítő nem ad annyira más játékélményt, mint például a Brood War a Starcrafthez képest. Ennek ellenére egy erős nyolcvanas értéket minden további nélkül megérdemel, mert látszik, hogy átgondolt munka áll a Paradise Island mögött, ami nem mondható el az utóbbi évben megjelent kiegészítők zöméről. (Meg nem erősített hírek szerint készül egy újabb add-on is, Karpatico néven, amelyben már egy narancsköztársaság mindennapjaiba nyerhetünk betekintést...)

Stöki
stoki@vogel.hu

85%

grafika	22/25
zene/hang	14/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

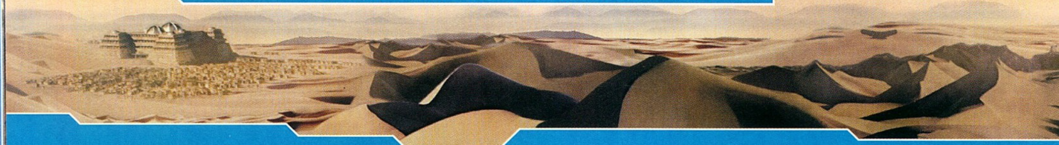
MINIMUM GÉPIGÉNY
P200, 32MB RAM, 850MB HDD

ARÉNA

Star Craft: Brood War	92%
Total Annihilation: Core Contingency	84%
HoM&M 3: Armageddon's Blade	90%

FRANK HERBERT'S DUNE

Fejlesztő: Wide Screen › **Kiadó:** Acclaim › **Web:** www.acclaim.com

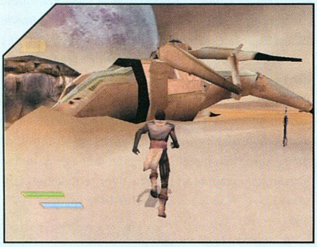


Akár Dűne Raider is lehetne a címe ennek a remélhetőleg mindenki által jól ismert Dűne-univerzumot meglovagoló akciójátéknak. A Harry Potter és A Gyűrűk Ura mellett Frank Herbert mesterművét is előszeretettel keltik életre más formában, de ezek a próbálkozások valahogy mindig fényévekkel maradnak el az eredeti regény nyújtotta élménytől, ennek a ténynek bizonyítására pedig sajnos keresve sem találhattam volna jobb példát ennél a roppant kreatívan Frank Herbert's Dune címre keresztelt játéknál. A címbe foglalt univerzum sajnos az egyetlen igazi pozitívum a programban, a szárnyait bontogató Widescreen fejlesztőcsapatnak biztos, hogy nem ez művük fogja meghozni a világhírnevet.

Adott tehát a Dune világa, ezen belül is hol máshol, mint az Arrakis fűszerbolygóján fogunk kalandozni, méghozzá harmadik személyű Tomb Raider nézetből. A kevés beállítási lehetőség közt szerepel, hogy a kamera automatikusan kövesse hősünk szemszögét, de ez mindig olyan nagy késéssel következik csak be, hogy az egyébként sem túl rózsás játékmenet így még unalmasabbá válik, ezért kénytelenek leszünk egerünket használva mindig korrigálni a kameraszöget. Ez nem is olyan nagy baj, mert cincogónk két gombját amúgy is harci képességeink alkalmazására fogjuk használni - azért állítom ezt ilyen biztosan, mert a legkisebb mértékben sincs lehetőségünk testre szabnunk az irányítást, és mellesleg a grafikai beállítások lehetősége is kimerül a felbontás-színmélység meghatározásban. De sebaj, a menürendszer amúgy is bűn randa és elavult, amúgy sem lenne sok kedvünk kotorászni benne.

A játékbeli grafikus megjelenítés nagyon-nagyon jó szívvel, a fejlesztőktől elfogadott vékony borítékban továbbított kisebb mennyiségű keményvaluta, és a tesztelés előtt elfogyasztott komolyabb mennyiségű alkohol jótékony hatása ellenére is legfeljebb tűrhetőnek mondható - ez persze csak vicc volt, a szerkesztőség valamennyi külsős és belsős tagja lefizethetetlen antialkoholista, aki nem hiszi, kérdezze meg a Tóth-ban :P. Alacsony részletesség, sivár táj. Az ellenfelek kidolgozása már egész elfogadható, az első küldetésben feltűnő, minket elfogyasztani kívánó hírhedt homokféreg pedig már-már jól néz ki. Ez a küldetés egyébként a játék csúcspontja, ezután a belső helyszínek és az unalmas feladatok fognak dominálni. A küldetések között hosszú, halálosan egyhangú és átugorhatatlan, a játék motorját használó animációk fognak alkalmat adni számítógépasztalunk rendbe tételére, esetleg az egerünk/fülünk megpucolására - szerintem senkinek sincs kedve olyan semmitmondó szövegek hallgatására, amelyeket bármelyik epizódszám alapján fizetést kapó brazil szappanopera rendezője gondolkodás nélkül vágatott volna ki filmjéből. Az úgymond akcióról még nem is beszéltem. Ellenfeleink nagy részét egyszerűen hátuk mögé osonva elkábíthatjuk, ha pedig erre nincs lehetőségünk, heves tűzpárbajba bocsátkozhatunk velük. Miután oldalazás közben ráirányítottuk célkeresztünket, már csak szét kell lőnünk a többnyire egy helyben álló rosszfiút. Több ellenfél esetén a program azért már tartogat valami kihívást, ha pedig életerőnk fogytán van, alkalmunk nyílik a Hang használatára is. mert ha meghalunk, bizony újra kell kezdenünk az egész pályát a legelejéről, mert annyi minden mellett a mentési lehetőség is kimaradt a programból...

Az, hogy a játéknak van valami icipici hangulata, az a jól eltalált, atmoszférikus zenének köszönhető, amely határozottan kellemesre sikeredett. Azt pedig, hogy nincs se nehézségi szint beállítási lehetőség, se többjátékos mód opció, már szinte nem is tekintem negatívumnak - minden elismerésem annak, aki akár csak egyszeri is végigjátssza ezt a félresikerült alkotást! Türelmes Dűne-fanatikusok megpróbálkozhatnak a programmal, a többiek inkább várják meg a Tomb Raider folytatását, vagy vegyék elő a Max Payne-t.



Greg5
greg5@freemail.hu

55%

grafika	13/2
zene/hang	10/
játékélmény	23/4
kategórián belül	7/
összhatás	2/

CD MELLÉKLET

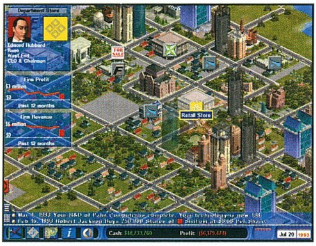
csalás **[háttérkép]** javítás demo

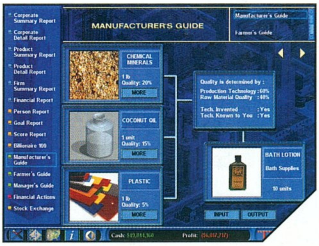
MINIMUM GÉPIGÉNY

P400, 128MB RAM, 600MB HDD, D3D

ARÉNA

Max Payne	89%
Tomb Raider 4	85%
Planet of The Apes	70%





Titkárnő nélkül

Az ember, alkalmazkodóképességének már számos bizonyítékát adta a történelem folyamán, a Ubi új játéka ez ügyben mégis elgondolkodásra int. Ahogy a Moore-törvény a számítógépek egyes hardverelemeire hat, úgy a stratégiai, világmodellező programok összetettsége is folyamatosan halad egy igen meredek görbe mentén. Első ránézésre valami távolba vesző, eklektikus őskáoszhoz hasonlít mindaz, amit itt láthatunk, majd lassan letisztul, és egy szigorú szabályok keretei között működő, fogyasztói társadalmunk számos anyagias jellegét magán hordozó programmá válik kezeink között. Tépődéseimben egyfelől magamon is érzem a „(pénz)istenszimulációk" magával ragadó hatását, ami a játék idejére képes kitágítani a hétköznapi halandóknak oly szűkre szabott befolyását a világ alakulásában. Az érme - vagy stílszerűen a CD korong - másik oldalán azonban evolúciós kérdést találunk. Vajon meddig képes ember tovább bonyolítani egy játékot? Hol a határa a stratégiai játéknak? Mikor veszti el a játék magasztos céljait, hogy tudatalattink a hétköznapi vezérelveket vesse be vele szemben? Lehet, hogy nincs határ, hogy mindaddig játék a játék, míg tétje nem azonos a hétköznapokéval?

zsebeljünk be. Az áruk iránti igényt (piros csík) figyelemmel kísérve hamar kiderül, mi az, amit érdemes lenne előállítani. A helyben előállított termékekre nem kerül rá az olykor tetemes szállítási költség. A termékek előállításának három ágazata további befektetéseket igényel, ám ily módon akár versenytársainkat is vevőink között tudhatjuk.

Kitermeléssel juthatunk hozzá az egyre fontosabbá váló kőolajhoz, szilíciumhoz, szénhez és acélhoz, valamint még féltucatnyi nyersanyaghoz. A város területén elszórva találhatunk ilyen lelőhelyeket, ahol bányát, olajkutat építhetünk. Itt is két ágazatra lesz szükség. Az első a felszínre hozza, a második pedig értékesíti. A termelékenység érdekében pedig megsokszorozhatjuk a kitermelő ágazatok számát. A lelőhelyek idővel kiapadnak, ezért az árakat célszerű mindig a kereslethez igazítani.

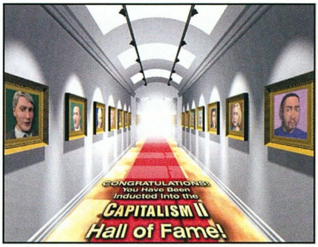
Növénytermesztésre és állattartásra a farmokon vehetjük rá az alkalmazottakat. A beszerzési ágazat helyett itt termesztési és tenyésztési található, ám az értékesítés már hasonlóképpen zajlik a kereskedelemhez. A növények termelése természetesen nem folyamatos, ezért raktározást végző ágazatot is beiktathatunk.

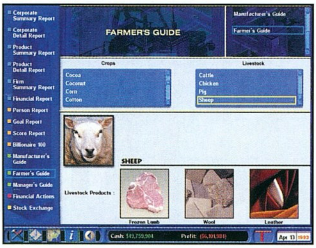
A termelés legfejlettebb ágazata a feldolgozóipar, melynek hasznát gyárak építésével aknázhatjuk ki. Míg a kereskedelemben jellemző szakosodás csak meghatározott termékek bevezetését teszi lehetővé, addig egy gyárban nyugodtan süthetünk kenyeret, míg a sütő melletti gépből processzorok potyognak ki. Ezzel szemben az autógyártás már komolyabb szervezést igényel, mivel az alkatrészek előállításával együtt több gyár kapacitását is igénybe veszi. Itt kapcsolódik be tehát egy újabb ágazat, a gyártás, amelyik akár három beszerzési ágazat alapanyagából, vagy félkész termékéből állít elő egy újabbat.

A gazdaság eddig látott hagyományos építőkövei már számos játékot megihlettek, és talán már mindannyian hosszú órákat el is töltöttünk a gyártások igazgatásának heves egérkattintásaival. A Capitalism nagytőkés szemlélete ennél természetesen többet nyújt, hiszen éppen itt kezdődik.

A „düledező" kapitalizmus. Bizony meglehetősen ingatag, bármire is alapozzuk gazdasági erőnket. A fogyasztói szokások szeszélyesek, a versenytársak pedig veszélyesek. A fennmaradás egyetlen biztosítéka a rendületlen fejlődés, a folyamatos pénzvadászat lehet. Pénzt azonban csak pénz szül, mondja a közmondás, és bizonyítja a játék is. Egy bizonyos szint után már olyasmibe is kell fektetnünk tetemes összegeket, ami csak fokozatosan, közvetve javít a bevételi oldalon.

A kutatás-fejlesztés intézménye szintén szerves része csaknem minden stratégiának, így nem hiá-





nyozhat kapitalista palettánkról sem. Esetünkben azonban nem kifejezetten új termékek feltalálása a cél, hanem a meglévők minőségének javítása, a technológiák fejlesztése. Minden terméknek van egy értéke, amelyik azt fejezi ki, hogy a fogyasztók mennyire képesek ellenállni a vásárlási kényszernek. Eme érték egyik összetevője nyilván az ár, ám a minőség sem kevésbé fontos elem. A kutatás-fejlesztés az utóbbi összetevő javítását szolgálja, és komoly alapot jelent a versenytársak közötti küzdelemre. A technológiai vívmányokat eladhatjuk-vehetjük komoly pénzekért, hiszen jobban járunk, ha úgy növeljük a vásárlói kedvet, hogy az árat nem csökkentjük.

Az ár és a minőség önmagában nem elegendő termékünk eladásához. A márkanév, a jó mélyen az agyakba ültetett márkanév az, ami az előző kettőt kiegészítve elad gyakorlatilag bármit.

Az értékesítő ágazatokhoz kapcsolt marketingtevékenység segít szép lassan emelni a márkanév értékét. Mielőtt azonban belevágnánk a reklámozásba, eldönthetjük azt is, hogy termékenkénti, termékcsoportonkénti vagy cégszintű márkaneveket választunk. Ha kicsit belegondolunk, egyáltalán nem mindegy, melyiket.

Ha számításaink nem jönnének be, mindig bízhatunk a stabil ingatlanüzletben. A belvárosok tele vannak eladó irodaházakkal, lakótömbökkel. Ezeket birtokolva bérleti díjat szedhetünk, vagy kivárva az ingatlanárak emelkedését haszonnal eladhatók. Ilyen épületeket is emelhetünk, ami tovább fokozza már eddig sem csekély befektetési lehetőségeinket.

A pénz világa. A valós idejű, működő tőzsde láttán azt hiszem, most már nyugodtan a fejéhez kaphat az, aki az eddigieket éppen elegendőnek találta. A tőzsde nemcsak tőkebevonásra nyújt lehetőséget részvénykibocsátással, hanem a társaságok tulajdoni viszonyainak változására is. Segítségével előtérbe kerül a játékos személyes vagyonának helyzete az általa vezetett cégtől függetlenül, annak ellenére, hogy a megalapított céget elhagynia nem lehet. Lehet viszont felvásárolni más cégeket, ügyes manőverekkel befolyásolni az árfolyamokat. Ezt a pontot a játékban elérve már érthetővé válik, hogy egy ilyen szintű döntéshozót már nem érdekel, mi a fenét termelnek a 23. utca sarkán, min dolgoznak a kutatók, csak a bevétel, a profit számít.

Azáltal, hogy a játék célja nincs szigorú feltételekhez kötve, lehetőséget ad pusztán kísérletezésre, mely során próbára tehetők olyan ötletek, melyek megvalósításához nem kell feltétlenül mindent elölről kezdeni, az aprólékos kezdeti lépéseket ismételgetni unalomig. Stílusát tekintve a hosszú játékidőt nehéz elkerülni, a többjátékos lehetőség pedig még tovább tágítja a gazdasági kísérletek terét, aminek szerencsére ez esetben soha nem lesznek kárvallottai.

Lázi
lazi@freemail.hu

76%

grafika	16/25
zene/hang	8/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET

[csalás] háttérkép javítás [demo]

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII300, 64MB RAM, 250MB HDD

ARÉNA

Capitalism	50%
Civilization 3	90%

CAP, Virtual U és oktatás

A vállalkozói, közgazdasági oktatók körében világszerte elismerést váltott ki a Capitalism első két kiadása (Capitalism, Capitalism Plus). A Harvard és a Stanford egyetemeken elsőként kezdték el tanulmányi célokra használni a programot. Az Enlight Software készítette William Messy professzorral az egyetemi adminisztrációt modellező és oktató Virtual U nevű programot is. A Virtual U számos helyen része a oktatásnak, amelyben olyan feladatok kerülnek előtérbe, mint a tandíj csökkentése, a kutatási teljesítmények növelése, jobb oktatás... Trevor Chan és hong-kongi csapata tovább gyűjti az ötleteket, hogy a Capitalism sorozat egyre inkább megfeleljen az oktatás igényeinek, egyre precízebb modelljévé váljon a világgazdaságnak, beleférjenek olyan események is, mint a nemrégiben történt dot.com lufi kidurranása.

Ha minden tudomány nem is sajátítható el játékokon keresztül, azért a színvonalas, ismereteket átadni képes és ezzel párhuzamosan motiváló szoftverekre nagy szükség van.

HONOSÍTOTT VÁLTOZAT
TROPICO

Fejlesztő: Pop Top Software **Kiadó:** Take 2 **Web:** www.take2games.com

Gondolom sokan emlékeznek a tavalyi év egyik legkiemelkedőbb gazdasági szimulátorára a Tropicora. A Fidel Castroval nyakon öntött SimCityt mind az internetes, mind pedig az írott sajtókban kitörő lelkesedéssel fogadták (PC Guru 2001/6: 86%), s több magazinban elnyerte az év legjobb stratégiai játékának járó megtisztelő címet. A Tropico összetettsége, számtalan diagramja, statisztikája és töméntelen angol nyelvű üzenete azonban kis hazánkban a játékosok többségét elidegenítette a programtól, éppen ezért vettük kitörő örömmel, hogy a hazai forgalmazó fáradtságot nem kímélve elkészítette a Tropico teljes egészében lokalizált változatát, melynek magyar hangját a Ganxsta Zolee és a Kartell frontembere „Döglégy" Zolee kölcsönözte.

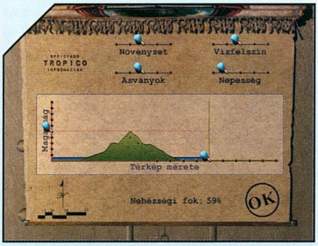
A kézikönyv és a kezelőfelület. Szóga Péter fordításának köszönhetően a Tropico magyar nyelvű útmutatója kiválóra sikeredett. A fordítás kellőképpen humoros, stílusa kellemes, átsüt rajta a játék „diktátor szimulátor" szelleme és látszik rajta, hogy a könyv írója otthonosan mozog a gazdasági szimulátorok területén. Végre egy hangulatos, félrefordításoktól mentes (ellenpélda erre a Civilization III kézikönyve, mely sajnos hemzseg a bakiktól) útmutatót kap kézhez a tisztelt játékos. Ugyanez az igényesség jellemző a játék kezelőfelületére is. A programba integrált menük, diagramok, statisztikák és mappák honosítása a minőségi szempontokat figyelembe véve egyenértékűnek mondható az eredeti angol változattal. A fordítások a szűkre szabott keretek ellenére humorosak és olvasmányosak, mindemellett nélkülözik a magyarított verziók rákfenéjének számító menükről lelógó karaktereket, aminek köszönhetően a lokalizáció lényegében belesimul a játékba. Fontos megjegyeznem hogy a programban megtalálható magyar nyelvű szövegek ékezetesen jelennek meg monitorunkon.

A szinkron. A Tropico honosításának egyetlen „gyengesége" Ganxsta Zolee felületes munkájának köszönhető. Az egész szinkronról leírí, hogy Zolee nem élvezte, amit csinált. A felmondott szövegek nagy részét artikuláció nélkül hadarja el, ráadásul az egészről lerí, hogy papírról olvassa. Mindezek ellenére Zolee hangulata nem pecsételi meg a Tropico sorsát, mivel a gyakorlóküldetéstől eltekintve alig hallatja magát, s a kampányok alkalmával csak egy-egy mondat erejéig jelentkezik, abban azonban biztos vagyok, hogy a Kartell sztárjának szinkronkarrierje a Tropico honosításával végleg bevégeztetett.

Összhatás. A H&H'92 Kft munkájának köszönhetően olyan közel kerülhetünk a Karib tengeri szigetvilághoz amilyen közel, csak lehet. Végre nyugodtan, nyelvi akadályoktól mentesen irányíthatjuk gazdaságunkat, megkötések nélkül „ereszkedhetünk le" népünkhöz, aminek hála a honosított verzió még az angolul tudók számára is kellemesebb, könnyedebb játékélményt szolgáltat és képes megszüntetni a gazdasági szimulátorok „száraz" játékstílusát, s így még a kategóriától idegenkedő játékosokat is több órára a monitor elé szegezi.

A kiadótól szerzett információk szerint a Tropico magyarítása csak az első lépés volt melyet továbbiak követnek majd, s ha a végső tesztelések megfelelő ütemben haladnak, akkor egy hónapon belül megjelenik a Schizm: Mysterious Journey című logikai elemekkel tűzdelt kalandjáték is, ami a szaksajtó véleménye szerint sok tekintetben jobbnak bizonyult, mint a tavalyi év legjobbjának kikiáltott Myst 3. Csak győzzük kivárni!

Sasa
sasa@vogel.hu



86%

Kézikönyv	10/10
Szinkron	7/10
Kezelőfelület	10/10
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
P200, 32MB RAM, 850MB HDD

BLACK & WHITE: CREATURE ISLE

Fejlesztő: Lionhead Studios **Kiadó:** Electronic Arts **Web:** www.bwgame.com

Szegény Kongóm már rég nyugovóra tért, és sajnos egyszarvúm is örök álmát alussza, így amikor közelgett az idő, sebtében új kedvencet neveltem, hogy felfedezhessem majd Peter Molyneux istenszimulátorának érkező kiegészítőjét. A Black & White küldetéseiben ismét örömmel terelgettem, s tanítottam szépre-jóra bocimat, aki mire a Creature Isle megérkezett, termetes tehénné cseperedett, ragyogva fényességesen, angyali pillantásokkal lesve, mit hoz számára a jövő...

Próbák földje. Az intróból (amelyet sajnos új játékos kreálásakor ismét nem lehet ellőni) hamarosan kiderül, olyan világba vetett a sors, ahol rég nincsenek már istenek, az emberek nem fohászkodnak senkihez, bár a szigeten számos elhagyott kreatúra él. A nép hamar behódol majd neked (vetélytárs nélkül igazán nem nagy dicsőség), és kedvencedre számos próbatétel vár. Mint kiderül, a gazdátlanul maradt kreatúrák itt ún. Testvériségbe tömörültek, és ahhoz, hogy a tiéd is közéjük kerüljön (valamint hogy megismerje a szerelmet), teljesítened kell a tagok által adott feladatokat elnyerve ezzel támogatásukat.

Ez itt a kreatúrád képességeit próbára tevő tesztek, játékok és sportok vidéke, tulajdonképpen körülötte forog minden, bár ha akarod, csak úgy létezhetsz a világban, akkor sem történik semmi dráma, bár igen unalmas. A falutól nem messze találod a hatalmas oroszlánt, aki rendre tájékoztat, milyen feladatok várnak rád. Amint teljesíted valamelyik feladatot, máris feltűnik a következő. Ne tévesszen meg, hogy sokszor jól látható, mit kell tenned, s te mégsem tudsz érdemben cselekedni. Ez így is marad, amíg meg nem kapod a feladatot (az aktiválható tekercs megjelenik). Ilyen például a majmok házépítése, hiszen a falu vezetője elvárja, hogy Tyke megtanuljon építeni, ám ehhez kell olyan tanító, aki a te lényedet képzi... Csakhogy ezt a próbát viszonylag későn teljesítheted, hiába egyértelmű, hogy itt tanulhatod meg ezt az új tevékenységet.

Hasznos tudni, hogy ha valamelyik állat feladatát már megoldottad, akkor a dojóban az oszlopára klikkelve megküzdhetsz vele, vagy lényedet lecserélheted rá. Érdemes mindkettőt kipróbálni, mert olykor számít, milyen kreatúrával teszel próbát, a csaták pedig új mozdulatok, támadási formák megtanulásának lehetőségét rejtik.

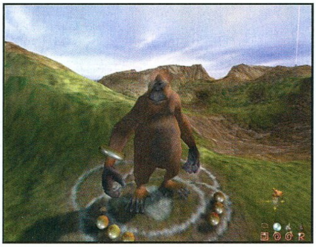
Pipipipipi... Az imént említettem Tyke-ot, aki kreatúrád kis kedvence, csak előbb ki kell keltetned. Ehhez kővel le kell dobnod a tojást a fáról, majd elvinni a lávától forró hegy gőzölgő medencéjébe. Amint a kis szárnyas itt kikelt, máris gondozásodba veheted. Bár igazából nem te, hanem lényed terelgeti majd, ő vigyáz rá, eteti és neveli. Tyke állandóan követi majd őt, így ha valamiért nem akarod, hogy láb alatt legyen, add be a „gyermekmegőrző"-be. A mi pipink mondjuk csak duzzogott, és véresen fel volt háborodva, hogy bepateroltuk oda, de kétségtelen, hogy gondoskodtak róla. Azért fura, hogy amint visszakaptuk, menten éhen halt. Kérdés, hogy nem kapott enni, vagy nem volt rá hajlandó (mint anno én az oviban, hihi).

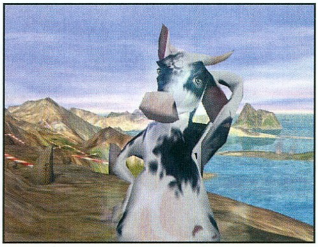
Tyke meglepően okos, majd meglátod. Mindent sokkal gyorsabban tanul meg, mint a te kreatúrád, így hamarosan mindenféle varázslatot és tettet ismer majd, s eljön az idő, amikor lényed tőle tanul. Ilyenkor kell rá különösen figyelni, mert az én bocim például életében nem látott tűzlabdát, ám Tyke eltanulta a gonosz majomtól, és kellett pár pofon, mire felhagytak a házak gyújtogatásával... Olyan is volt, hogy Böce beszorult a völgyben lévő falu házai közé, s rugdosta azokat, hogy kijusson. Ebből a pipi persze a házrugdosást szűrta ki, s remek mókának tartotta. Lett is belőle szepegés!

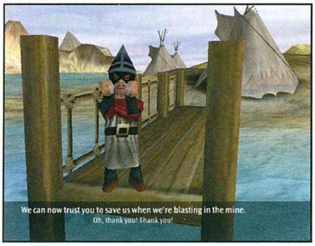
Kihívások palettája. A teljesség igénye nélkül felsorolnék néhány feladatot, és adnék hozzájuk tippeket, mert bizony némelyiket nem könnyű teljesíteni.

Amikor Madinóval bowlingozol, érdemes magaddal vinni Tyke-ot, mert néha felrúg egy-egy bábut, amit nem vesznek csalásnak. Ha nem vagy profi, használd ki a játékállás mentésének lehetőségeit.

A zebra támogatásához egy elátkozott embert kell katapulttal a virágokhoz lőni. Ha nagyon mellé megy, úgyis ordít, ilyenkor Esc-kel lépj ki. Lőj erősen magasra, hadd repüljön a fickó. Sajnos nagyon pontosan kell találni.







A farkassal való bújócskázás nem nehéz, ha figyelsz a lábnyomokra, vagy jó a füled, és meghallod vonyítását.

A birkaterelés során koncentrálj mindig egy barira, úgysem lehet többet egyszerre célba juttatni. Ha szétfutottak, csak várj kicsit, míg újra ott legelésznek.

A medve megmentése nagyon kemény dió, mert ha a szelindekek nem is szagolnak ki, a remete könnyen felébred. Érdemes éjszaka próbálkozni, és feltenni a láthatatlanságot. Mivel a fickó így is felriad valószínűleg, állítsd meg kreatúrádat, amíg vissza nem pihen.

Naxót, az orrszarvút nagyon nehéz lesz megverni. Viszont hasznos vele a kezdeti kudarcok ellenére is kikezdeni, mert Tyke például megtanulhatja a magasabb szintű gyógyítást tőle. Csak akkor tudod legyőzni, ha ügyelsz a mannára, s nem pazarolsz támadó varázslatokra. Mivel Naxo használja a köveket is, így gyakran kell majd gyógyítanod. Kemény, hosszú harc lesz!

Kicsit unalmas a Pristax megmentésére kitalált társasjáték az ogréval. Ehhez semmi más nem kell, mint szerencse vagy játékállás mentés-töltés.

A ló kertjeinek gondozása odafigyelést kíván, naponta kétszer kell öntözni a jó terméshez, és ha a kreatúrád trágyázza is az ágyásokat, gyorsabban sikerrel járhatsz.

Orrint, a teknőst úgy győzheted le legkönnyebben, ha kreatúrádra gyorsítást varázsolsz, míg őt legalább egyszer lefagyasztod. Esetleg csalhatsz is letérve az útról (ő is ezt teszi).

A testvériség tagjai által kínált feladatokon kívül találhatsz még néhány ezüsttekercset is. Ezek mindegyike varázsoltárt ad jutalmul, ha teljesíted. Így hát érdemes a bányaszerencsétlenségnél, a kísértetjárta temetőnél és a delfinek vízágyúzásánál is segíteni.

Hol volt, hol nem volt. Ha valaki ez idáig nem játszott volna a Black & White-tal, ne csüggedjen. Nem kell teljesíteni az alapprogram küldetéseit ahhoz, hogy a Creature Isle örömeit élvezhesse. Igaz, ez esetben kezdésnek egy méretes majom jár (bár nulla éves), aki tudja a legfontosabb varázslatokat (víz, fa, étel) és természetét tekintve „szűz". Mivel már az első faluban szinte minden megvan, amire szükség lesz, és a majom gyorsan tanul, így hamarosan olyan beállítottságú kreatúrát tudhatunk magunkénak, amilyent szeretnénk. A tojás „kiköltését" ez esetben csak akkor ajánlom, ha a lénynek már megtanítottuk, amit akartunk (mit eszik és mit nem, mit szabad és mit nem, hova piszkít stb.).

Summa summarum. Ugyan a játék által kínált tiszta játékidő mindössze 20-30 óra, mégis kevésnek érzem az „ítélethez" azt a körülbelül hatvanat, amit eddig vele töltöttem. Részemről nagyon élveztem, hogy a más istenekkel való rivalizálással nem kell foglalkozni, és főleg emiatt a falvak gondjai sem feltétlenül halaszthatatlanok. Tulajdonképpen csaknem minden figyelmemet a lényemnek szentelhettem (aki egyébként is nagyon igényli kicsi korától, hogy törődjek vele, és ezt még külön meg is erősítettem benne). Érdekes színt hozott a játékba a kreatúra által nevelhető kiscsirke. A saját egyéniséggel rendelkező pipi ugyanis tükröt tart elénk, hiszen őt a lény úgy neveli, ahogy tőlünk látta, elvileg. Nálam az első bevésett tett a csirke dühödt kapirgálása volt, ám ezt a bocim tanulta meg. Azt hiszem, nem kell ecsetelnem, milyen mókás, ha ezt egy méretes tehén csinálja.

A testvériség tagjai által adott feladatok érdekesek voltak, bár némelyiket kicsit bugyutának vagy éppen unalmasnak találtam. Kétségtelen, minden téren próbára tették bocit és pipit.

Feltétlenül negatívumként éltem meg, hogy nem kaptunk új multiplayer térképeket, és helyi hálózatban nem sikerült a kreatúrám mellé becsempészni újdonsült tanítványát sem a játékba. Interneten ez elvileg működik, és a testvériség tagjain ott virít a karperec is! Furcsa volt, hogy a kifejlett lényemet hiába próbáltam lecserélni például kakasra, csak egy idétlen kamaszcsirkét kaptam helyette. Talán sosem lesz belőle kakas?

Egy biztos, a harcos kedvű, stratégiázásra vágyó játékosok csalódni fognak, mert ez itt most békés, időtlen szórakozás. No persze van tér gonoszkodni, de nincs miért. Viszont az interneten játszók biztosan örülnek a könnyedén megtanulható teljes varázslatpalettának. (Részemről hanyagolom ezt a játéktípust, mert szinte mindenütt csak gonosz, pusztító kreatúrákkal találkoztam.) A Creature Isle pontosan azt nyújtja, amit a neve is ígér, idilli szigetet kreatúrád számára, ahol távol a világok gondjaitól szórakozhattok kicsit (vagy sokat).

Lily
lily@vogel.hu

79%

grafika	21/25
zene/hang	12/15
játékélmény	32/40
kategórián belül	10/15
összhatás	4/5

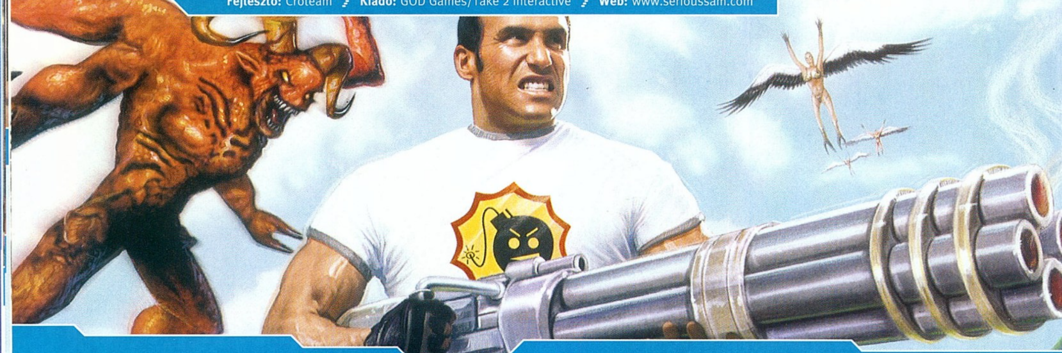
CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII350, 64MB RAM, 000 MB HDD

ARÉNA
Peter Molyneux játékának egyelőre nincs ellenfele.

SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER

Fejlesztő: Croteam **Kiadó:** GOD Games/Take 2 Interactive **Web:** www.serioussam.com



Az év elején minden magára valamit is adó játékmagazin visszatekint az előző esztendőre, és nagy csinnadratta közepette kihirdeti, mik voltak szerinte az év legjobb játékai. Az egyik, ha nem „a" legjelentősebb online magazin, a GameSpot idei szavazásán apró meglepetés született: nem a Max Payne, nem a Black & White, nem az Empire Earth, de még csak nem is a Wolfenstein nyert, hanem egy nevenincs, Isten háta mögül előkerült csapat budget-árkategóriás játéka, a Serious Sam. Hamar kiderült, hogy a meglepő eredmény nem előrehozott áprilisi tréfa és nem is hackervicc következménye. Két lehetséges ok marad: a mai PC-s játékpiacnak címzett keserű cinizmus (évekig készülő, mégis összecsapottnak tűnő szuperprodukciók, fantáziátlan klónok tömege, fejlesztő/kiadó-vándorlás a konzolok felé, másfél-két éves programok az eladási listák élén stb.), vagy... vagy Sam tényleg ennyire bejött. Annak ellenére (vagy éppen azért), hogy a fejlesztők egyetlen laza mozdulattal kidobtak mindent, amit az FPS-ek világában az utóbbi öt évben kitaláltak, magasról tojtak AI-ra, sztorira, taktikai és RPG-elemekre, és ott folytatták, ahol a Doom '94-ben abbahagyta. Most pedig, alig fél év múltán, itt a folytatás – és tök ugyanolyan, mint az első volt! Ezer százalék akció, zavaró sallangok, kockázatok és mellékhatások nélkül...

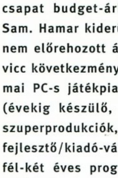
Játszd újra, Sam! Az előző rész végén Komoly Sámuel, az emberiség legnagyobb hőse végre eljutott addig, hogy kb. nyolcszázezer idegen létforma likvidálása után elindulhatott, hogy hazai pályán nézzen a kozmikus főgonosz szeme közé. Hamar (a Second Encounter intrójából) kiderül azonban, hogy erre még egy kicsit várni kell: terrorista-támadás kényszeríti Samet űrhajótörésre Dél-Amerika dzsungelében, ahol rögtön régi ismerősök törnek az életére. Samunak nincs más választása, mint felkerekedni, és három földrészen, három idősíkon át osztogatni minden szembejövőnek a súlyos testi sértést – a megszokott ultramacho dumák kíséretében.

A játék lelkéül szolgáló Serious engine, ha komolyabb felújításon nem is, de jelentős optimalizáláson és kisebb tuningoláson esett át, ennek eredményeképp még nagyobb, grandiózusabb pályákon irthatjuk az ellent. Ez a „még nagyobb, még kiforrottabb" egyébként a játék szinte minden apró részletére igaz: még pergőbb az akció, még több az ellenfél, még trükkösebbek a csapdák, stb., stb. stb. Érezni a játékon, hogy a pályatervezők sokkal jobban ki tudják aknázni az engine lehetőségeit; amivel az első részben csak bátortalanul kísérletezgettek (pl. a tetszőleges irányú gravitáció, az ellenfelek megjelenésének scriptje), most már keményen használják.

Igazi újdonságként a játék csak a „kötelező" új fegyverek – új ellenfelek – új powerupok szentháromságot mutatja fel, azokból sincs sok, de ami van, az mind igazi telitalálat. Kezdésnek mindjárt ott van az, amire a Doom óta vár mindenki, és amit a program jó érzékkel mindjárt az első pályán a játékos kezébe ad: a láncfűrész! Esetenként igen használható, de elsősorban persze nosztalgiaértéke van; külön poén, hogy lehet rendeltetésszerűen is használni, az utunkba akadó fákat vagdoshatjuk ki vele (Sam ilyenkor előszeretettel zendít rá a Monty Python-féle favágó-nótára...). Második új fegyverünk a lángszóró, borzasztó hatékony nagy mennyiségű ellenséggel szemben (azt hiszem, nem árulok el titkot: szinte folyamatosan ilyen helyzetben leszünk), és igen látványos tud lenni a sok össze-vissza rohangáló lángoló szörny kaotikus forgataga. Végül ott a távcsöves mesterlövész puska, amely igen pontos, erős, de lassan tölt újra. Kicsit tartottam tőle, hogy ez a fegyver nem fog illeszkedni a játék borzasztó intenzív mészárszékhangulatába, de szerencsére tévedtem, a pályatervezők nagyon ügyesen kiegyensúlyozták a távcsöves flinta használhatóságát, sosem tudjuk minden ellenségünket távolról leszedegetni, a lassú újratöltés miatt egy-két távoli találat után már a nyakunkon is van az idegen horda. Sam „cool" jelleméhez pedig mi sem áll közelebb, mint a rohamozó csürhéből rendíthetetlen hidegvérrel kilőni néhány díszpéldányt, mielőtt közel érnének, és a lángszóró venné át a szólista szerepét a halálos hangversenyben.

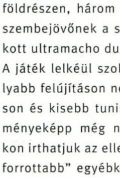
Új felaprítandó ellenségként jelenik meg a színen Cucurbito, az idétlen Halloween-tökfejjel és láncfűrésszel megáldott bohóc, egy hüllőszerű, tűzgolyó-dobáló démon, és két lézerfegyveres idegen.

1994 DOOM 2



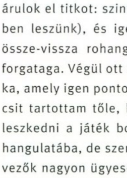
A mára legendává magasztosult Carmack-Romero páros zseniális, hangulatban máig verhetetlen alkotása. A recept: kelts életre egy Giger-festményt, és dobd bele a játékost a közepébe! Csak jönne már az a nyavalyás harmadik rész...!

1999 SOLDIER OF FORTUNE



Riasztóan véres FPS Carmackék legszorgalmasabb „bedolgozójától", a Raventől. Az anatómiailag igen precíz gyilkolászás sokaknak megfeküdte a gyomrát, nem csoda, hogy a készülő folytatás inkább a taktikai-kommandós vonalra állt át.

2000 SS: THE FIRST ENCOUNTE



Egy horvát csapat gondolt eg merészet, és írt egy ragyog grafikai engine-t. Aztán mag val a játékkal már nem akarta sokat szöszmötölni, csak ös szedobáltak egy csomó kiirtan dó ellenséget meg egy Duk Nukem-stílusú főhőst. A többit tudjátok, Év Játéka meg ilyesmik...

Szerencsére megmaradnak a régi jó ismerős ellenségeink is, akik közül legalább kettőnek (a fej nélküli ordító kamikaze és a szíriuszi bika) örök bérlete van a „minden idők legjobb fps-ellenfelei" toplistán. Új powerupként találkozhatunk a Komoly Bombával (nevéhez méltóan durva sebzést osztogat mindenkinek, aki a látómezőnkben van), a Komoly Sebességet adó szupercsizmával (vigyázzunk, nehogy a nagy rohanásban véletlenül utolérjük a saját rakétáinkat...), valamint a Komoly Sebzést, illetve rövid idejű sérthetetlenséget adó cuccokkal. Megmaradt az ellenfeleinkről és a pályákról tippeket és háttér-információt adó miniszámítógépünk, a Netricsa, amely jó szokásához híven folyamatosan emeletes marhaságokkal traktál. Cucurbito bohóc barátunkról például elmondja, hogy Burt Reynolds-filmek bódító hatása alatt alkotta őket az Ősgonosz, a Zorg bolygóról származó idegenek pedig azért néznek ki olyan hülyén, mert az ózonlyuk alatt napoztak, és lehámlott róluk minden bőr és egyéb felhám...

Ez komoly? A Second Encounter játékmenete egy az egyben másolja az első epizódét, csak még jobban kiélezi azt a játékos folyamatos feszültségben tartására: menj, és lőj le mindent, ami él és/vagy mozog! A pályák hatalmasak, de lineárisak, így pontosan ki lehetett centizni, hogy milyen ellenfél mikor, hol, minek a hatására jelenjen meg. A játékos merő parában él, hiszen bármikor, bárhol, bármelyik lépése azt eredményezheti, hogy a legváratlanabb irányból szakad a nyakába az idegenek hordája. Maximális elismeréssel kell adózni a pályaszerkesztőknek és tesztereknek, hogy mindezt sikerült úgy belőni, hogy sosem válik idegesítővé, sőt a nagy mészárlás kisebb szüneteiben inkább várakozásteli feszültség, egyfajta dacos, „ide nekem az oroszlánt is" hangulat él a játékosban, hogy vajon honnan várhatja a következő adag ellenséget. Összesen 12 pályán keresztül tart a hentes-fesztivál, a maja/azték stílusú dél-amerikai helyszínről előbb Perzsiába visz az utunk, majd Bábel tornyának kipucolása után a sötét középkorba, egy lengyelországi falucskába kerülünk, itt nézünk majd szembe a főgonosz aktuális megtestesülésével. A pályák gyönyörűen kidolgozottak, hangulatosak, ügyesen váltogatják a hatalmas külső, és a zsúfolt belső tereket. Minderre rátesz még egy lapáttal a zene, amely a maja dzsungelben törzsi dobokra épülő, a perzsáknál arabos-keleties jellegű, majd az utolsó pályákon igazi horrorfilmérzetet ad a játékosnak. Minden eddig felsorolt dicséretnek és pozitívumnak azonban sajnos megvan az ára: a játék ugyanolyan „egyszer használatos", mint az elődje volt, egy végigjátszás (usque 8-10 óra) alatt ellövi minden puskaporát, semmi új felfedeznivaló nem marad benne, legfeljebb néhány igen idétlen easter egg. Ilyenkor jön a multiplayer, amelyik esetünkben kicsit szerencsétlen, lévén az egész játék az ezernyi ellenség nagyüzemi irtására van kihegyezve, ami pedig multiban nem jön annyira ki... Persze erre is van a megoldás: a kooperatív multi mód újra felfedezése, felerősített ellenségekkel: óriási élmény! Egyszer... Mert másodszorra már itt is tudjuk, mikor, honnan, menynyien jönnek, ez pedig agyoncsapja az egész játékélményt, ahogy van.

Ez komoly! Egy híres fociedző azt mondta egyszer: valószínűleg igen jó a csapatom, ha ilyen rossz játékkal is nyerni tud. Ez a gondolatmenet a második Serious Samre is igaz: valószínűleg igen jó ez a játék, ha ilyen kevés újítással is ilyen élvezetes tud lenni. Tavaly tavasszal a Serious Samet a cikk végén a gazdaságos tesco rumhoz hasonlítottam (egyszerű, de nagyon hatásos, mint az közismert). Nos, a hasonlat a második epizóddal kapcsolatban is megállja a helyét, sőt, ezúttal egy kicsivel szebb üvegbe töltötték, és még több mesterséges színezéket, természetazonos aromát és szintetikus ízfokozót adagoltak bele (E102, 123, 124, 132, 151) – de a lényegen ez mit sem változtat. Mindenkinek ajánlom, aki nem irtózik zsigerből az akciójátékoktól.

Hancu
hancu@gameboyadvance.com

90%

grafika	23/25
zene/hang	13/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	12/15
összhatás	5/5

CD MELLÉKLET
[csalás] [háttérkép] javítás demo

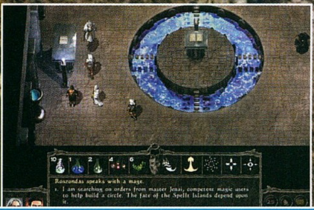
MINIMUM GÉPIGÉNY
PII550, 64 MB RAM, 600 MB HDD, D3D

ARÉNA

Doom 2	95%
Serious Sam	86%
Quake	98%

GORASUL

Fejlesztő: Silver Style **Kiadó:** JooWood **Web:** www.gorasul.com



Vajon hány fantasyrajongó ül most a szobájában arról ábrándozva, milyen lenne az, ha nem csupán emberi vér csörgedezne ereiben? Milyen lenne természetfeletti erők birtokosává válni? Hosszú életű elffé, elfeledett korok isteneinek leszármazottjává, sárkányok ivadékává...

A Black Isle már megtette a magáét, mikor Baldur's Gate sorozatával bemutatta, mit tenne Bhaal gyermeke a világgal, most a Silver Style stúdión volt a sor, hogy életre keltse a maga elképzelését. Teremtményük, Roszondas az ősi idők rettegett és tisztelt lényeinek, a hatalmas sárkányoknak fogadott fia, erejük örököse. Bár teste emberi, lelke e nemes lényekéhez kapcsolódott, mikor egyikük leheletével új életet adományozott neki.

Sárkány pártfogása alatt nőtt fel, s miközben emberi fele kalandot és kihívást keresett, sárkány mivolta megóvta a mindennapi veszélyektől. Pedig akkoriban korántsem volt könnyű az élet, minden fa mögül a halál lesett az óvatlan utazókra.

Aztán elérkezett a kor, melyre senki sem számított, mely még az isteneket is készületlenül érte: a démonok kora. Az alsó létsíkok torz lényei megtalálták a módját, hogy áttörjék a világokat elválasztó falat, s leigázzák az emberiséget. A határmenti falvak szinte szempillantás alatt a tomboló falka áldozataivá váltak, s a holttestekhez ördögi mágiával kötött lelkek serege csak tovább erősítette soraikat. Az emberiség sorsa megpecsételődött.

Ám ekkor lépett színre Roszondas, kinek hatalma előtt a legmegátalkodottabb szörnyetegek is remegve borultak a földre. Puszta jelenléte a sárkányiszony érzésével töltötte el ellenfeleit, erejét az ősök vére megsokszorozta, tekintete csalhatatlanul felfedezte a legrejtettebb ármányt is, s haragja tüzes leheletként csapott ki orrlyukából.

Aztán ő is elbukott, s eljött a végromlás ideje.

Ezzel a történet akár véget is érhetett volna, ha a fejlesztők Hollywoodellenes rövidfilmet készítenek szerepjáték helyett, ám mivel nem így döntöttek, már a bevezető során bemutatták, mire fektetik a fő hangsúlyt: visszahozták az életbe az eredeti formájához képest jelentősen legyengített Roszondast, s megint ráuszították a gonosz hordákra. Tisztára, mint valami korábbi játékállás visszatöltése. :)

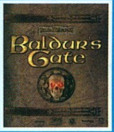
Karakterek. A játék szokás szerint karaktergenerálással indul. A kaszt kiválasztása után a szokásos tulajdonságok mellett (erő, egészség, intelligencia stb.) el lehet osztani pár pontot a négy sárkányképesség közt is. Ezek szerepe nem épp a legmeghatározóbb, de bizonyos helyzetekben meg tudják változtatni a csaták kimenetelét. A sárkánytekintet mindig jól jön, mivel képessé teszi Roszondast a környék gyors felderítésére (értsd: egyedül ő látja az ellenfelek pozícióját is jelző térképet), a többi működésébe viszont nincs beleszólásunk, csak végszükség esetén aktiválódnak, mikor a hős életereje a nulla felé tendál. Ekkor azonban az életét menthetik meg.

Az igazi móka azonban csak ezután következik, ugyanis leghűségesebb társad, intelligens fegyvered értékeit is be kell állítanod. Bizony, bizony, lesz szövegelő kardod. :)

Pontosabban a fegyverfajtát te választhatod ki attól függően, melyik típust kedveled leginkább. Igazából négy dologra kell figyelned, az első a sebzés, a második a tapasztalati pont. (Ugyanis „ő" is veled együtt fog fejlődni, ha rendszeresen forgatod.) Ezek fordított arányban állnak egymással, tehát a brutális balta jóval később fog szintet lépni, mint a piszkavasnak is gyenge, ám „okos" tőr.

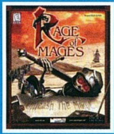
A harmadik meghatározó tényező a szintlépéskor járó bonusz, mely a kapott tulajdonságpontokon kívül automatikusan növeli valamelyik alapérté-

1998 › BALDUR'S GATE



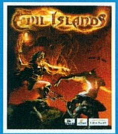
Ehhez talán nem kell különösebb kommentárt fűznöm, folytatásával és a kiegészítő lemezekkel kategóriáján belül egyértelműen király.

1998 › RAGE OF MAGES



Régi orosz fejlesztés rengeteg fegyvertípussal, minimális történettel és sok csatával.

2001 › EVIL ISLANDS



Nem tudom igazából, miért épp ezt a játékot választottam harmadiknak, talán a saját készítésű fegyverek ötlete vezetett ide. (Meg aztán amúgy is kedveltem a játékot, miért ne emlegetném olykor? :)

ket. Ezt te nem változtathatod meg, típustól függ, hogy hová fog kerülni.
Végül az utolsó érdekesség a gyűlölt és rettegett ellenfelek tudomásul vétele. Fegyverednek, intelligens lévén megvannak a maga erősségei és gyengéi. Így lesznek olyan lények, amelyek ellen tomboló dühvel támad, akár téged is kényszerítve, hogy rájuk vesd magad, míg másokat „megpillantva” úgy inába száll a bátorsága, hogy ki sem tudod emelni hüvelyéből.

Kezelés. A készítők le sem tagadhatnák, hogy játékötletük alapjául a Baldur's Gate sorozat szolgált. A kezelés szinte egy az egyben megegyezik azzal, csupán a kinézet terén akadnak kisebb eltérések.
A parancsok kiadásához elegendő néhány kattintás: Egy a cselekvő karakter(ek) kijelöléséhez, egy a mozgatáshoz vagy támadáshoz, egy a tárgylista felnyitásához, egy a bekészített varázslat ellövéséhez. A két játék közt első pillantásra szembetűnő hasonlóságok ellenére (sajnos) mégsem sikerült minden jó ötletet lemásolni, így bizonyos esetekben bosszantó hibákra/hiányosságokra bukkanhatunk. Például a varázslathasználat megoldása nem különösebben szerencsés. Mindössze öt kicsiny ablak áll rendelkezésünkre, hogy varázskönyvünkből kiválasszuk a leggyakrabban használt igéinket, ha adott esetben ennél többet kívánunk alkalmazni, mindig le kell cserélni ezek egyikét. Ez szerintem szükségtelenül megnehezíti a dolgunk, már az is egyszerűbb lett volna, ha például több kisebb ablakot kapunk az öt nagy helyett.
Ez azonban csak apróbb kényelmetlenség, a harc már egész más lapra tartozik. Sajnos a fejlesztők megpróbálták saját intelligenciával felvértezni embereinket, hogy ránk minél kevesebb feladat háruljon irányításuk során. Ebből aztán az lett, hogy az általunk épp kiválasztott hősön kívül mindenki más megy a maga feje után. Bizonyos fokig befolyásolható ugyan a ténykedésük, így meg lehet velük beszélni, mikor kezdjenek el menekülni, mikor és milyen típusú varázslatokat használjanak, milyen támadási módot részesítsenek előnyben, de ebből csak még nagyobb kavarodás keletkezik, mintha mind bezavarjuk a sűrűjébe, és bízunk a szerencsében.
Még csak az se működik, hogy leállítjuk a játékot, és egyenként kiadjuk parancsainkat, mivel amint egyik emberünkről átváltunk a másikra, ezzel azonnal átadjuk a jogot a gépnek, hogy felülbírálja parancsunkat. (Ez gyakran kijelölt állapotú karakterrel is megesik.) Képzelhetitek, mivé lesz így a nagy műgonddal felállított stratégia...
Apropó, pillanat állj. Meglehet, ez csak az én szegény gépecském sajátossága volt, de ha túl gyakran alkalmaztam eme elengedhetetlenül szükséges funkciót, a játék szó nélkül kilépett a Windows képernyőre szitkok áradatát zúdítva ezáltal magára. Kösz.

A kaland. A Gorasul történet terén sem nevezhető igazán kiemelkedőnek. Az út teljesen lineáris, a lépések elnagyoltak – annyit tudnék a javára írni, hogy legalább nincsenek agyonbonyolítva. Itt-ott némi humor keveredik az amúgy kiszámítható párbeszédekbe még az élvezhetőség szintjén tartva azokat, de ezen kívül semmi extra. Ebből kifolyólag az igazi kalandozók biztos nem találnak elég kihívást benne, de kezdők számára ideális lehet. Én például soha egyetlen percre el nem akadtam a játék során, ám komoly nehézséget jelentett, hogy jó kondícióban tartsam szégyenletesen gyorsan kopó fegyvereimet. Bár intelligens buzogányom gyakorlatoztatása kezdetben érdekes feladatnak tűnt, hamar fel kellett hagynom vele, mivel javításáért kész vagyont kértek el a kovácsok. Később, a gazdagabb lények lemészárlása után visszatérhettem hozzá, de még így is jó időbe telt, míg sikerült annyi pénzt összekuporgatnom, hogy beruházzak pár használhatóbb páncéldarabra.
Kérdem én: tényleg erről kell szólnia egy játéknak?

A kinézet. Van, de szintén semmi különös, ezt is csak azért írtam le, hogy azért meg legyen említve. Több szót nem is érdemel. :P

Vagyis akkor. Összességében nem sok jót mondhatok a Gorasulról. Kipróbálható, kellő türelemmel akár még végig is játszható (erre elegendő egy, legfeljebb két hosszabb napot szánni), de – noha egyértelmű koppintásról van szó – közelébe sem ér a Black Isle remekének. Nem mondom, két éve, az ínséges időkben még örültem volna neki, de sajnos mostanában túl sok vetélytársa jelenik meg, hogy labdába rúghasson mellettük. Ha lenne ilyenünk, rányomnám a „Csak megszállottaknak” pecsétet.

Bird
bird@vogel.hu

65%

grafika	18/25
zene/hang	11/15
játékélmény	25/40
kategórián belül	8/15
összhatás	3/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

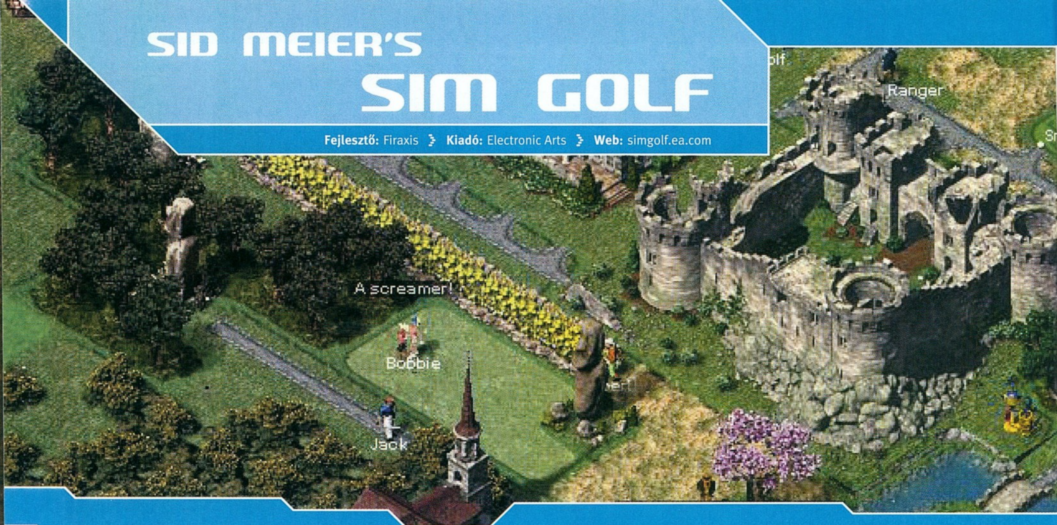
MINIMUM GÉPIGÉNY
PII300, 64 MB RAM, 500 MB HDD

ARÉNA

Baldur's Gate 2	95%
Rage of Mages	83%
Evil Islands	81%

SID MEIER'S SIM GOLF

Fejlesztő: Firaxis › **Kiadó:** Electronic Arts › **Web:** simgolf.ea.com

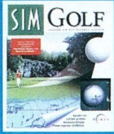


Referenciák. Aki a címből sportjátékra tippel, téved. A SimGolf stratégia és menedzsment. Az ötlet szülőatyja Sid Meier, a Firaxis stúdió alapítója, nevéhez többek közt az Alfa Centauri vagy a Civilization III fűződik. Másik designere Will Wright, a Maxis atyaúristene, a fejlesztőcsapaté, ahol a SimCity és a Sims sorozatok láttak napvilágot. Biztatóan hangzik, nem?

Design. A SimGolf érdekes evolúciója a felsorolt előzményeknek: kapsz egy darab földet, építsd fel rajta az eszményi golf klubot, tervezd meg a pályákat; és aztán itt vagy te: a hivatásos golfjátékos, fejleszd ki a skilljeidet, építsd fel a karriered. A feladat magától értetődő: tedd mindezt úgy, hogy az emberek szívesen járjanak a klubodba, töltsenek ott minél több időt, érezzék jól magukat, szövődjenek szerelmek, köttessenek nagy üzletek a gondosan nyírt gyepen. Aki valaha is játszott a SimCityvel, azonnal elboldogul ezzel is. Habár mást várnánk, a játék pofonegyszerű. Könnyen megérthető, irányítható, még a golfot sem kell ismerni hozzá. Első pillantásra is páratlanul sokféle játékélményt nyújt: menedzsmentet, RPG-kre jellemző karakterfejlesztést, a terepasztal-építés örömét, a sportjátékok kínálta versengést. Mindezt egyetlen összefüggő játékban kovácsolja össze.

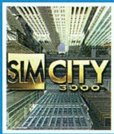
Ars poetica. Sid Meier a következőket mondta a játék születéséről: „Számomra ez a játék visszatérés a múlt idők játékstílusához. Mikor még a játékélmény volt a legfontosabb, és kevesebbet törődtünk a komputerpróbáló grafikával, vagy a látványelemek bemutatásával."
Saját bevallása szerint az alapötlet egy golf magazin lapozgatásakor merült fel benne... és a játék nem is nagyon mutat túl ezen. Egyszerűen csak elvarázsol.
Nincs vérengzés, lövöldözés, erőszak. Rodolfó jut róla az eszembe: vigyázat, csalok! Mert szemfényvesztés a javából, amikor valaki ilyen egyszerűen szórakoztat; amikor az újabbnál-újabb 3D-s effekteket csatasorba állító, és fejlesztők százait foglalkoztató projektgigászok között előrukkol ezzel a könnyed kis játékocskával. És lepipálja azokat. Mosolyogva, vidáman, egyszerűen. Vajon tényleg lepipálja őket?

1996 › SIM GOLF



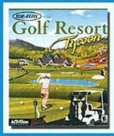
Nem keverendő össze a most megjelent játékkal, hiszen ezt még a Maxis készítette mintegy 5 évvel ezelőtt. Sid Meier és Will Wright sokat merítettek a korábbi SimGolf tapasztalataiból, miközben a Sid Meier-féle jelenlegi verzión dolgoztak.

1999 › SIM CITY 3000



A legendás SimCity városépítő stratégia utolsó verziója. Az ötlet, hogy a városi polgárság jólétéért és elégedettségéért munkálkodjunk, a maga idejében korszakalkotó volt – ez a játékelem a SimGolfban is meghatározó. A sorozat helye megingathatatlan a minden idők legjobb játékait összeíró listán.

2001 › GOLF RESORT TYCOON



Sok jót nem lehet elmondani róla. Témájában gyakorlatilag azonos Sid Meier játékával, de a megvalósításban messze elmarad ettől. Játékélmény alig van benne, elsősorban arról híresült el, milyen átkozottul unalmas.

Menedzsment. Minden úgy indul, hogy kapsz néhány hektár földet, ahol majd felépítheted a te kis golfparadicsomodat. Kijelölheted, hogy a világ mely táján álljon – 16 helyszín közül választhatsz, melyek 5 tereptípusba sorolhatók: partvidéki, felvidéki, parkosított (angol parkra gondoljunk), sivatagi, trópusi. Az adott tereptípus elemeit és a választott világtáj sztereotip jellegzetességeit felhasználva a program véletlenszerű pályát generál.

A befektetők pénzéből megindulhat az építkezés. Golfpályákat – ahogyan ebben a sportban mondják: „lyukakat" – kell kialakítanod. A nagymenő golfparadicsom 18 lyukkal, kiszolgáló létesítményekkel, és persze a festőien varázsos tájjal büszkélkedhet. Együtt mindennek a költségei mintegy ötszázszorosan meghaladják a befektetett pénzt – vagyis gazdálkodnod kell, lépésről-lépésre.

Építsd fel az első lyukat. Minden lyuk három alapelemből áll: az első „green"-nek nevezett célterület, ami maga a lyuk, a beletűzött zászló és körötte a rövidre nyírt, egyenletes szárú, nagyon zöld gyep. A második elem „tees" nevezetű start pozíció, a lyukat ostromló golfozók innen végzik majd el kezdőütésüket. Végül a harmadik pedig mindaz, ami a kettő között van, elsősorban is a „fairway", vagyis azok a nyírt területek, ahova a labdát ütni tanácsos. A vendégek fairway-től fairway-ig igyekszenek majd ütéseikkel áthidalni a távolságot, és eljuttatni a labdát a „green"-re, onnan pedig a lyukba. A te dolgod, hogy a pálya kijelölésével és agyafúrt terepelemekkel (erdősáv, homokvermek, víz, bozót stb.) a dolgukat megnehezítsd, s közben eltaláld, mi az, ami számukra már kihívás, mégsem kiábrándítóan nehéz.

Ahogy a klub nő, nőnek a vendégek elvárásai is. Építened kell majd büféket, szakboltot, garázst a kis fehér golfkocsiknak, teniszpályát, hotelt, csónakházat a csónakázótóhoz... még saját repülőteret is. Szükséged lesz alkalmazottakra: frissítőárusokra, gyepmesterekre (szervezik, gyorsítják a játékot, megszüntetik a torlódást), kertészekre (irtják a gyomot) és társalkodókra (szórakoztatják a vendégeket).

Sim. Amint az első „lyukad" kész, megjelennek a vendégek is. Csevegnek, véleményt mondanak a pályáról, közben figyelheted, ahogyan játszanak. Okulhatsz abból, amit mondanak és tesznek. Amikor végigjátszottak egy lyukat, fizetnek, majd mennek a következőhöz... annál többet perkálnak le, minél inkább tetszett nekik a pálya, és persze minél több a lyuk. De nem csak a golfozás érdekli őket! A szép tájért is jönnek, dicsérik a látványos környezetet, a festői kilátást, a hangulatos hidacskákat. Még a zsúfoltságot és a várakozást is hajlandók megbocsátani, amennyiben van miben gyönyörködni, van hová leülni, van mit inni, van kivel csevegni. Ezekről mind neked kell gondoskodnod, büszke klubtulajdonos! Telepíthetsz látványos terepelemeket, padokat, virágokat, alkalmazhatsz frissítőt árulő lánykát, vagy társalkodó, tanácsokat osztogató hírességeket.

Vendégeid elégedettségének legjövedelmezőbb megnyilvánulása az, amikor rendes tagként belépnek a klubba. A gyepen élik társasági életüket. Betekinthetsz üzleti terveikbe, kudarcaikba és sikereikbe, szerelmeikbe. Megismerheted a sztorijukat. Ez jópofa elem a játékban, de azon túl, hogy még szélesebb rétegeket szólít meg, igazából nem sok értelme van. A sztorik laposak, sematikusak, ismétlődnek... egyáltalán: érdektelenek. De hát mit vártál!?

Hasonlóan öncélú, de ötletes megoldás a „lyukfotó". Olyan, mint atlétikai versenyen a célfotó, csak itt a látványos vagy valamilyen szempontból sorsdöntő ütésekről készül kép. Semmi szerepe nincs, a hangulatnak viszont jót tesz.

Golfkarrier. Mi lehet nagyobb élvezet, mint játszani a saját golfparadicsomodban. Lyukról-lyukra végigjátszhatod a pályát. Nincs más dolgod, mint meghatározni, hol landoljon a labda: a program fehér vonallal ábrázolja a várható röppá-

lyát. Választhatsz ötféle ütés, azaz ötféle röppálya közül. A siker a szerencsén és karaktered képességein múlik. Ezek írják le, milyen messzire vagy képes ütni, milyen pontosan végzed el a távoli, a közeli, vagy a meredek ütéseket, milyen pontosan gurítod a labdát a greenen stb. Minél többet játszol, annál több skill-pontot osztogathatsz szét a 10-féle képesség között. A látványosan sikeres ütésekért extra bonuszt kaphatsz arra a képességre, amelyet éppen használtál; ugyanakkor a csúfos kudarc képességed csökkenéséhez vezet.

A rendszer szemtelenül egyszerű, mégis tökéletesen elegendő. Nem ügyességi feladat, inkább egyfajta különleges taktikai-stratégiai játék. Játék a játékban, és bőven szerephez is jut. Karaktered gyakorta kap kihívásokat más hivatásos játékosoktól, és persze te is kihívhatod őket. A golfszövetség olykor felkér, hogy rendezz nagy, pénzdíjas bajnokságokat, melyeken te magad is részt vehetsz.

Játékmódok, beállítások. A SimGolf egyértelműen single-player játék. Ezen belül viszont széles skáláját kínálja a különféle játékmódoknak. A full-extrás változat mellett választhatod még a terepasztal-építgető „sandbox" módot, amely minden vendéglátó vállalkozó álma lenne: nincsenek anyagi korlátok, csak a minőség és a vendégek véleménye számít. A bajnokság módban betöltheted a korábban épített pályákat, sőt, bármelyik korábban kitanított profi karakteredet, és összemérheted tudásodat a gépi ellenfelekkel. Ezenfelül témát is választhatsz a játéknak meghatározva, milyen játékosok tűnjenek fel a klubodban, és milyen módon érintkezzenek, társalogjanak egymással.

Sid Meier mindig is hangsúly fektetett rá, hogy bevonja a játékost a játéktervezésbe. Bármelyik figurának átírhatod az összes szövegét, még a karaktered kinézetét is megváltoztathatod.

Grafika. Hiába a nagy szavak és a szinte tökéletes design, a játékos mégiscsak azt látja, ami a képernyőn megjelenik. Szomorú tény, de ezen még Sid Meier sem képes változtatni. A kor, amelyben élünk, vizuális kor. Az iparág nem véletlenül halad a mind látványosabb grafikai megvalósítások irányába. A korszerűtlen jelzőt törvényszerűen felváltja a ronda.

A 2D-s, négyzetrács alapú pályakialakítás önmagában még nem lenne baj. Az, hogy ez látszik – mit látszik: virít a képernyőről! –, az viszont csak öt évvel ezelőtt lett volna elfogadható. Ma már korszerűtlen. Vagyis ronda. Egyedül az angolpark típusú pályák felelnek meg a minimális elvárásnak, a trópusi és a sivatagos táj pedig egyszerűen minősíthetetlen. Erre még az alacsony gépigény sem lehet magyarázat.

Az aprócska karakterek animációi hangulatosak, kritika nem is érheti őket, különben is olyan kicsik, hogy a részletek aligha látszanak. Ezért a játék olykor felnagyítja őket, vastagkeretes boxban. Több mint furcsa, hogy nagyításkor nem kidolgozottabb animációt látunk, hanem pixelekre széteső egyszerű nagyítást.

A pályán feltűnő karakterek mindegyikének van saját személyi lapja értékekkel, az utolsó megjegyzéseivel és a karakter „fényképével". Hogy ezek az igazolványképek hogy néznek ki, arra nem is keresek jelzőt – inkább csinálok róla egy screenshotot.

Zene-bona, hang. Erre a fejlesztők szintén nem költöttek sokat. Ugyan mind a 16 pálya kapott saját, hangulatilag helyálló kis indulót, a játék közben zene alig szól. A hanghatások gyengék, a beszéd néhány folyamatosan ismétlődő alapmondatra korlátozódik. Kevés. Nagyon kevés!

Értékelés. Mindent összevetve a SimGolf remek kis játék. Kétségtelen, hogy széles közönséghez szól, és függőséget okoz. Süt belőle a profizmus... de süt belőle az alacsony büdzsé is. Miért? A világ egyik leghíresebb PC-s játéktervezője, olyan fejlesztőcégekkel a háta mögött, amelyeknek a játékai rendszeresen landolnak az eladási listák csúcsán... miért? Miért nem lehet egy kicsit több pénzt visszaforgatni a termékbe, kicsit többet költeni a technológiákra? Ars Poetica? Talán igen. Talán fel kívánják rázni a 3D-s kártyák kódolásába belefeledkezett iparágat. Talán pofont adnak a mamutprojekteknek. Vajon nem önmagukat csapják-e arcul mindezzel?

Ennek ellenére, vagy talán éppen ezért ajánlom a játékot mindenkinek, aki a SimCityvel vagy a Transport Tycoonnal éjszakákat virrasztott át. Még a játékfejlesztő szakmának is ajánlom, mert nagyon tanulságos. Lehet belőle tanulni jót és rosszat... és lehet vele játszani sokat, sokat... sokat!

Nyúl
nyul@philoslabs.com

83%

grafika	17/2
zene/hang	9/1
játékélmény	38/4
kategórián belül	14/1
összhatás	5/

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII300, 64 MB RAM, 300 MB HDD

ARÉNA

Sim City	92%
Golf Resort Tycoon	70%
Simgolf (Maxis, 1996)	83%

Hátétépé!

Újfent mindenkit üdvözlök a Weblapát című, félprofesszionális webes linkeket ajánlgató rovatunkban. Éljenzés.

Úgy gondoltam, a PC Guru olvasótábora megfelelő célcsoportja lehetne egy olyan e havi témának, amelyben nagyjában és egészében az online játékokról lesz szó. Tapsvihar. Jó, persze, ezzel most nem találtuk fel a spanyolviaszt, hiszen mindenki tudja, hogy vannak játékok, melyekkel jól elszórakozhatunk, ha rendelkezünk érvényes hálózati címmel vagy címekkel. Nyilván a szélesvásznú kategóriát sem webes ajánlóban fogjuk bemutatni, gondolok itt az olyan nevekre, mint az EverQuest vagy a Sony új üdvöskéjére, a PlanetSide-ra (**www.station.sony.com/planetside**), netalán az Interplay soha véget nem érő rpg hullámaira, melyek mostanában egyre inkább az online vizekre csapnak át. Nem, nem, maradunk az egyszerűbb, kisebb, aranyosabb online játékoknál, amelyekkel remekül elszórakozik az ember úgy tíz-húsz percet egy nap, ha már nagyon unja a banánt, és nem kell úgy rákészülni, mint valami számonkérésre valamelyik nívósabb felsőoktatási intézményben.

Nézzünk meg rögtön az elején egy magyar fejlesztést: **www.kalandjatek.hu**, a játék neve pedig EndSequence. Ránézésre roppant kellemes, a régi idők point and click hagyományait igyekszik feleleveníteni. Miután csináltunk magunknak egy accountot, már vadul kattintgathatunk is jobbra-balra a felületen. A történetét még nem nagyon sikerült kihámoznom, pedig már vagy tíz perce mászkálok benne, eddig eléggé zavaros, hősünk egy vulkanikus hegység sziklás üregeinél tér magához, természetesen semmire sem emlékszik, kik vagyunk, miért vagyunk. De már találtam egy gyufásdobozt, amelyen elmosódva a „Moszkva" szót tudom kibetűzni, úgyhogy kezd érdekessé válni a dolog. Amúgy látunk egy százalék-kijelzőt folyamatosan, amelyik mutatja nekünk, hogy mennyire haladtunk előre a játékban. A kulacsot kétszer kell kinyitni, elsőre nem nyílik. A felület egész baráti, nekem nagyon tetszettek a kézzel rajzolt képek, hangulatosabbá varázsolják a játékot. Az EndSequence-nek otthont adó webszerver elmenti egy adatbázisba a pillanatnyi játékállásunkat, úgyhogy később visszatérve ugyanott folytathatjuk a dolgot, ahol a legutóbb abbahagytuk, de akár mi is kimenthetjük magunk az állásunkat. Összességében megéri vele néha kattogtatni egy keveset, a játék Komáromy Zoltán és Hegyi Katalin keze munkáját dicséri, ez úton is gratula érte!

Van néhány cimborám, akikkel ha néha-néha összeülünk beszélgetni, egy idő után mindig csak egy dologról tudnak áriákat zengeni, vagy éppen vérben forgó szemekkel vitatkoznak egymással, ezt a dolgot pedig mindig csak ún. „War" fedőnév alatt emlegetik. Néhány ilyen eszmecsere után már felkeltette az érdeklődésemet a dolog, hogy vajon milyen lehet az az ingyenes online játék, amely ennyi érzelmet ki tud váltani az emberekből. Nos, a játék neve WWII: War of Supremacy, vagyis egy második világháborús online stratégia. Megtaláljuk, ha böngészőnkkel ide navigálunk: **war.coldfirestudios.com**. Ebben a játékban az (is) a gyönyörű, hogy rendkívüli népszerűsége mellett még ingyenes is (naná, különben le sem írnám ide). Alapvetően kétféle játékmód van, a standard game és a free for all. Az előbbi igyekszik tartani a történelmi hátteret, és a szövetséges haderők küszködnek a fényességes tengelyhatalmak ellen (Én? Milyen elfogultság?). A játékmenet természetesen körökre osztott, minden újabb 20 perc leteltével új kör kezdődik, úgyhogy aki kimarad, az lemarad. A háború akkor ér véget, amikor a top 50 játékos egy oldalon áll. Szóval ki tudja, meddig tart, de két héten belül biztos vége van. A másik mód, a free for all pedig, mint ahogy a neve is mutatja, minden nemzet egymás ellen folytat hadviselést. A ranglistáról jut eszembe, érdemes rákukkantani, jóleső érzéssel fog eltölteni, hogy a top játékosok legtöbbje magyar annak ellenére, hogy a szerver az Egyesült Államokban ad otthont a háborgásnak. A játék alapja a területek birtoklása. Minél több területet szerzünk, erővel, ármánnyal és fondorlattal egyaránt, annál előrébb kerülünk a ranglistában, így segítve előre ezzel saját és szövetségeseink (pardon, tengelyeink) győzelmét. Az anyagi erőforrásainkat adó formájában tudjuk begyűjteni a civil lakosságunktól, aztán a pénzt elköltheztjük gazdaságunk és haderőnk fejlesztésére. Területeinken épületeket kell felhúznunk, különböző kutatásokat kell folytatnunk, egyszóval a játék igen összetett, de talán pont ezért is olyan népszerű. Persze látványos vizuális effekteket ne várjon senki, ez a része a dolognak nem túl kiforrott, de annyi baj legyen, majd hozzáképzeljük a robbanásokat, vagy valami. Inkább nem is jártatnám a böngészőmet tovább, mindenki nézze meg a játékot!

Ahogy keresgéltem a Google-ban, találtam egy jó nagy linkgyűjteményt, ahol az rpg kategóriába tartozó online ingyenes játékokat gyűjtötte össze egy teremtett jólélek, ezt ide is írnám akkor: **www.darkshire.org/~jhkim/rpg/freerpgs**. Több kategória között válogathatunk, mindegyikre kattintva egy rakás új linket kapunk eredményül. Bevallom, nem nézegettem őket végig, de hátha valaki talál egy gyöngyszemet magának köztük. Igazság szerint a linkek között nemcsak online játszható játékokat lelhetünk, hanem úgymond hagyományos „papír" rpg-ket is leszedhetünk, amelyek tulajdonképpen világleírások és szabályok gyűjteménye szoktak lenni általában (tudjátok, papírok, kockák, haverok, pizza), de ha mindenképpen online verzióra vágyunk, akkor az „online" kategóriában keresgéljünk. A két legérdekesebb, amit így elsőre kiszűrtam: **www.openrpg.com**, és **www.realmsofkaos.com**. Az első, az nyílt forráskódú rendszer, amelyet direkt online rpg-k hosztolására írtak, érdemes megnézegetni a weblapjukat, míg a második már önálló játék, viszont azzal a különbséggel, hogy saját klienst kell a használatához letöltenünk. A dolog megér egy próbát.

Iwo

PHANTASY STAR ONLINE

Fejlesztő: Sonic Team ❯ **Kiadó:** Sega ❯ **Web:** www.sega.jp/pc/pso

Réges-régen, egy messzi-messzi galaxisban volt egy bizonyos Algo nevű naprendszer, ahol a népek vidám sci-fi-cyberpunk-fantasy környezetben éldegéltek ügyes testcselekkel elkerülve a mindig aktuális világvége-fenyegetéseket egészen a Phantasy Star-sorozat negyedik részéig. Akkor azonban a gaz játéktervezők jóvoltából csak úgy sikerült legyőzni gonoszt, hogy azzal hőseink szülőbolygója is a lassú, de biztos pusztulás szélére sodródott. Aggodalomra persze semmi ok, rögvest megkezdődött a grandiózus bolygó-evakuálási projekt, a Pioneer Terv. A Pioneer 1 űrhajó nemsokára talált is egy letelepedésre alkalmas planétát, s követhette őt a második kolonizáló űrhajó – ezen utazik becses személyünk, a PSO főhőse is, mint szabadúszó zsoldos-kommandós szerencsevadász. A Pioneer 2 érkezésekor azonban apró malőr történik: amikor az érkező hajó megpróbálja felvenni a kapcsolatot az időközben kiépült bolygófelszíni kolóniával, az jóval fejlettebb kommunikációs formában válaszol: füstjelekkel. Füstölgő romok maradtak csak ugyanis a Pioneer 1 bázis helyén, és ránk vár a feladat, hogy kiderítsük, mi történt, illetve hogy megakadályozzuk, hogy a második kolónia is az első sorsára jusson...

Phantasy Star Offline. Itt az ideje, hogy eloszlassunk egy félreértést: a PSO _nem_ a hagyományos értelemben vett online RPG, mint az EverQuest vagy a Dark Age of Camelot. A PSO-ban az „online" jelző csak annak illusztrálására szolgál, hogy lehet a neten partiban, Diablo-módra kooperatívan nyomulni vele. Ez konzolon óriási produkció még ma is, nekünk PC-seknek viszont ironikus módon éppen az offline – egyszemélyes - rész lesz a nagy szám, lévén a manga RPG-k rajongói hosszú-hosszú ideje már emulátor-diétára vannak fogva. Na, akkor csapjunk is végre bele: a PSO-ban a Diablóhoz hasonlóan egy „egyszemélyes hadsereget" irányítunk, aki vad klikkelő-parádé közepette, real-time harcok során sorra leveri az ellene felvonuló gazokat, felszedi az utánuk maradt tárgyakat és egyéb értékeket, RPG-módra fejlődik, erősödik, új varázslatokat és trükköket tanul, amelyekkel felvértezve már erősebb szörnyeket is le tud vágni és így tovább a bűvös 200. szint és/vagy a játék végi főellenség eléréséig.

Hősünket a játék elején három faj (ember, genetikusan tuningolt „új ember" és android), illetve három foglalkozás (hunter – ez a harcosnak felel meg, ranger – ez az íjásznak, force – így hívják a varázslót) keveréséből állíthatjuk össze. Általánosságban elmondható, hogy a karakter minél kevésbé humán, annál kevésbé fogékony a mágiára, viszont fizikálisan annál erősebb. Az androidok egyéb előnyöket is élveznek: érzékelik a csapdákat, immúnisak a mérgekre és a bénításra – cserébe viszont egyáltalán nem hajlandók a varázslásra. Megarambónk kinézetét kedvünkre variálhatjuk, nekem például másodpercek alatt sikerült egy kb. másfél mázsás, tiritarka bohócruhát és hatalmas cilindert viselő, neonzöld hajú, napszemüveges négert kreálnom, és – bár a reményem, hogy a zordabb szörnyetegek is zokogva térnek át a vegetarianizmus és a pacifizmus ösvényére a puszta látvány hatására, sajnos nem jött be.

Arcade RPG. Final Fantasyken edződött lelkivilágunknak a PSO története és játékmenete némi csalódást okozhat. A sztori Diablo-módra itt-ott fellelt jegyzetekből, feljegyzésekből és NPC-k elbeszéléséből kerekedik ki, de csak amúgy mellékesen, a nagy hack'n'slack kisebb szüneteiben. Sajnos a történet jelentősége messze-messze elmarad a szörnyek gyilkolászása, a karakterünk fejlesztése és a minél táposabb varázstárgyak felkutatása mögött. Kalandjainkat nem is az emberiség

1996 ❯ DIABLO

Az „ütöm-meghalt-XP-varázstárgy-szintet lépek" téma minden idők legtökéletesebb számítógépes feldolgozásában. Félelmetesen addiktív, hangulatos, és a karakterfejlesztési rendszer, az ezernyi összegyűjtögethető tárgy meg a netes játékmód rettenetesen hosszú ideig (mondjuk egy folytatás elkészülése erejéig) képes lekötni az egyszeri játékost.

1998 ❯ FINAL FANTASY 7

A játék, amelyik után egyetlen PC-s játékos sem tudott igazán őszinte lenézéssel tekinteni a konzolokra. Hihetetlenül jó történet, kidolgozott karakterek és háttérvilág, fejlődési-, harc- és mágiarendszer... Ha valaki nem irtózik zsigerből a mangától, tuti beleszeret. A maga idejében egyedül az átlagon felüli gépigényt lehetett neki felróni hibájául. Ma már azt sem.

1999 ❯ SEPTERRA CORE

Meglepően jól sikerült „nyugati manga", amely csak a gyengébb grafikájának és a reklám hiányának köszönheti, hogy eltűnt a süllyesztőben. Pedig igazi kis gyöngyszem volt kb. négymillió órányi játékidővel, szövevényes történettel, rettentő mennyiségű felfedezésre váró területtel és karakterrel. Talán kicsit túlzásba is vitték a dolgot, az egyszeri ember inkább érezte munkának, mint szórakozásnak a játékot.

érdekében, a Pioneer 1-ért aggódva folytatjuk, hanem pénzjutalom ellenében elvégzendő küldetésként kapjuk („öcsi, ugorj má' le a vadonba, és keresd meg az anyósom, kapsz egy százast, ha viszszahozod élve, kettőt, ha halva"). Így nagyon nehéz lesz heroikus-világmegmentős hangulatba ringatnunk magunkat...

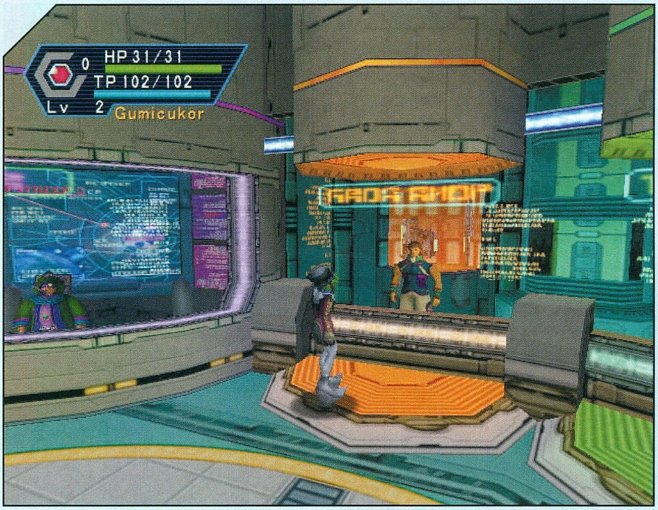
A hangsúly tehát a szörnyek nagyüzemi pusztításán van, ez történhet közelharc, lövöldözés, vagy mágia útján – de bármelyiket is használjuk, kb. egy third person shooter élményére kell, hogy felkészüljünk. Real-time módban kerülgetjük az ellenfelet és tehénkedünk vadul a támadás-gombo(ko)n, mintha valamelyik Tomb Raiderben, vagy akár Mortal Kombatban lennénk. Ahhoz képest, hogy a játék nyilvántart egy tucatnyi tulajdonságot a karakterünkről, használhatunk kismillió különféle fegyvert, páncélt és egyéb földi jót, a harcok végkimenetele főként azon múlik, hogy milyen ügyesen bujkálunk az ellenség ütései elől, és jó ritmusban nyomkodjuk-e a támadás-gombokat. A dolog arcade jellegét erősíti, hogy kb. a játék feléig szinte csak olyan ellenféllel találkozunk, amelyik meglepetésből ugrik ránk, a mini térképünkön is csak akkor jelenik meg, amikor már a nyakunkban van. Később ez még rosszabbra fordul, a bozótból előugrós csúnyaságok helyét átveszik az arcuznkba teleportálósok.

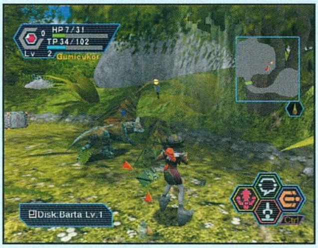
Küldetések között a Pioneer 2-n elkölthetjük az összeharácsolt pénzecskénket: ez a játék talán legélvezetesebb része, ugyanis tényleg elképesztő mennyiségű tárgyat lelhetünk a boltokban. Az új tárgyak-fegyverek-páncélok-varázslatok próbálgatása, újak beszerzése, és a még újabbakra való spórolás és gyűjtögetés adja a PSO igazi sava-borsát. Sőt, tulajdonképpen a karakterfejlődést is a tárgyak gyűjtögetése mozgatja igazán, mert a tulajdonságaink-spéci képességeink-varázslataink gyarapodására jóval nagyobb hatással lehetnek az innen-onnan beszerzett varázstárgyak, mint a sima szintlépés.

Nem lehet nem észrevenni a karakterünk mögött lebegő kis fém-bigyót: őt úgy hívják, hogy MAG, és egyfajta személyes familiárisként üzemel: ha jól bánunk vele, növeli a tulajdonságainkat, sőt, akár csatákban is a segítségünkre siethet egy-egy kiadós tűzgolyóval vagy gyógyítással. Jól bánni úgy lehet vele, hogy tárgyakat adunk neki, amelyeket jóízűen elfogyaszt, és a tárgy értékének megfelelő bónuszt szolgáltat cserébe. A dög viszont 5-10 percenként rendszeresen „enni kér", és nem jó éheztetni, mert visszafejlődik szegény.

A játék tehát nagyjából úgy zajlik, hogy elfogadunk mindenféle küldetést, lemegyünk a dzsungelbe, és irtjuk az ellent, mint az őrült, ki letépte láncát, lépegetjük a szinteket, aztán, ha elég küldetést megcsináltunk, leverünk egy főellenséget, és voilá, jöhet is az erdő után kalandozásunk új színteréül a bánya-világ, majd a barlangok, végül a minden titok nyitját őrző ősi romok. A pályák valamilyen szinten véletlen-generáltak és jó nagyok, így nem fenyeget az unalom réme. Apró (?) kellemetlenség, hogy lenn a bolygófelszínen állást menteni nem lehet, sőt valójában sehol sem lehet, a program csak a játékból való kilépéskor ment automatikusan. A mentés viszont csak a karakterre vonatkozik, a helyszínre nem, mindenképpen a Pioneer 2 fedélzetéről indulunk további kalandjainkra visszatöltés után.

DC-ről PC-re. Abban mindenki egyetértett dreamcastos körökben, hogy a PSO konzolos játéknak egészen kiváló volt – de vajon milyen lett a konverzió PC-s szemmel nézve? Nos grafikailag eddig talán a legjobban sikerült konzolos átirat: minden teljes 3D-ben pompázik, és egészen kellemesen néz ki. Nem vizuális kéjmámor, de kellemes. A grafikusok láthatóan sokat dolgoztak a Dreamcast után szinte végtelennek tűnő PC-s lehetőségek kihasználásán. A hangról már nem lehet ilyen elismerően nyilatkozni, a zene halovány és felejthető, az effektek jóformán nem lépnek túl a





kvarcjátékos prüttyögésen, beszédnek-szinkronnak nyoma sincs. Ezt még persze megbocsátaná az ember, de most jön csak a konzol-átiratok hagyományos rákfenéje, az irányítás. Pozitívumnak róható fel, hogy a fejlesztő jóemberek legalább megpróbálták használni az egeret, és kísérletet tettek a valamennyire PC-specifikus irányítás alkotására.

Emberünk mozgatását a kurzorgombok nyomkodása mellett csodák csodájára egérrel is meg lehet oldani. Csakhogy a játék nem a magától értetődő „a figura odamegy, ahova klikkeltünk" metódust alkalmazza, hanem drag and drop-szerűen az egérrel húznunk kell egy vonalat, amelyen a karakterünk szépen végigbandukol. Igen-igen nehézkes és kényelmetlen módszer, összesen egy előnyét sikerült felfedeznem: mivel így kizárólag egyenes vonalú mozgásra ösztönözhetjük hősünket, a programozóknak nem kellett útkeresési algoritmusokkal szenvedniük... A másik furcsaság, hogy a kamera ugyan a karakterünkhöz van rögzítve, szépen mozog is vele együtt, de nem forog vele! Külön gombot kell használnunk, hogy a nézet visszaugorjon emberünk válla fölé, és előre tekintsen. Ez a rendszer ideális az olyan esetekben, amikor pl. küzdünk egy ellenséggel, hátat fordítunk neki, elszaladunk, majd ismét megfordulunk, hogy nekiálljunk lődözni őt a biztonságos távolból. Ilyenkor hősünk szépen szembefordul velünk, szalad, visszafordul, s eközben a kamera csak tolat egy kicsit, nem követi hatalmas ívű fordulásokkal a mi mozdulatainkat - nagyszerű! Még nagyszerűbb lenne, ha lehetne egyszerűen hátrálni, de ne legyünk kicsinyesek. Viszont ettől az egy esettől eltekintve mindig az a célszerű, ha azt látjuk, amit a karakter, így állandóan a jobb egérgomb nyomogatására vagyunk kényszerítve, arról nem is beszélve, hogy egy-egy ilyen „kamera-reset" nyomán a nézőpont előszeretettel mászik be az útjába akadó tereptárgyak mögé. A többi irányítási nehézség a konfigurálhatóságnak hála kiküszöbölhető – bár jó sokat fogunk káromkodni a támadás helyett véletlenül felhozott chat-ablakkal és társaival...

A PSO-nak megvolt az esélye, hogy a DC után PC-n is klasszikussá váljon – de sajnos Diablónak túl final fantasysre, Final Fantasynek pedig túl diablósra sikeredett, ami a kissé elbaltázott irányítással karöltve a két szék között a pad alá pottyanás klasszikus esetét eredményezte. A tápolós hack'n'slash manga környezetbe helyezve ettől még igen szórakoztató időtöltés, főleg a kellemesen komplex és rugalmas karakterfejlődési rendszernek és a rettenetes mennyiségű felfedeznivalónak köszönhetően. Szerintem azért érdemes belevágni, és offline kalandozással elütni az időt, míg az online játékmód értelmesen elérhető lesz Európából is. Addigra kiderül, kinél jön be annyira a PSO, hogy letegye a 20 dollárnak megfelelő jent három hónapi online játékért...

Hancu
recyclebin@hancu.com

77%

grafika	20/25
zene/hang	9/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	11/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII300, 128 MB RAM, 300 MB HDD, D3D

ARÉNA

Diablo	92%
Final Fantasy VII	93%
Septerra Core	79%

NOSZTALGURU

Három hangcsatornás üdvözlet minden játékrégésznek! Köszönöm a sok levelet, amelyekben megerősítettétek a rovat létjogosultságába vetett hitem, valamint biztosítottatok arról, hogy a NosztalGuru jó cím lesz a visszatekintő írásoknak. A rovat immár második alkalommal jelentkezik, ám máris hihetetlen fejlődésről számolhatok be: ezentúl minden CD-n rajta lesz a közölt linkek tartalma, szóval nem kell felkocogni a netre, ha játszani akartok a 10, 15, 20 éves játékokkal (az 5 éveseket általában még árulják a boltokban), vagy meg szeretnétek hallgatni A Hónap Prüntyögését (ez utóbbit az esetleges jogi problémák miatt nem tudjuk minden hónapban CD-re tenni). Talán az már feltűnt, hogy e rovatban nem összefoglaló írásra vetemedek, hanem több pici, linkekkel bőségesen megtűzdelt szövegdobozt hozok össze, egy vezérvonalat azonban minden hónapban igyekszem majd választani. Ezúttal a NosztalGuru a nagy sorozatok jegyében fogant.

Stöki
stoki@vogel.hu

EZZEL JÁTSZOTTUNK...

...5 ÉVE: LEISURE SUIT LARRY 7: LOVE FOR SAIL!

A '90-es évek második felében a point'n'click kalandjátékok haldoklása a Sierra Quest-sorozatainak többségét is hidegre tette. A Police Quest, a Hero's Quest és a Space Quest után a Larry-széria is elénekelte a maga hattyúdalát. A Larry 7 (a sorban csak a hatodik, hiszen Larry 4 néven soha nem jelent meg játék) méltó befejezése volt a fehér műszál-öltönyös libidóbajnok esetlen bukdácsolásainak. A készítők kihozták a maximumot a 2D-s rajzfilm-grafikából, a játék pedig legalább annyi (és olyan minőségű) poént sütött el, mint egy Monty Python-film. A legbetegebb mind közül a gyári verzióhoz mellékelt CyberSniff 2000 System nevű lapocska volt, amely kilenc szagmintát tartalmazott, s ezeket a játék megfelelő pontjain (ha valaki parfümöt használt, kókuszt evett, esetleg khm... elengedett egy galambocskát) meg lehetett szagolni a teljesebb élményért... A legkiforrottabb Larryt nem követte újabb, a Sierra a túl nagy anyagi rizikó miatt 1999-ben leállította a készülő Leisure Suit Larry 8: Lust in Space-t.

...10 ÉVE: POPULOUS 2

A legelső – és mai napig az egyik legjobb vérvonalú – real-time stratégia a közhiedelemmel ellentétben nem a Dune 2 volt, hanem az 1989-es Populous a Bullfrogtól. Ez a remek kis program nem más, mint a Black & White elődje, ugyanis a Populous volt az első „isten-játék", amelyben híveink számából (varázs)erőt merítve taníthattuk móresre a többi istenséget (érdekesség, hogy a B&W atyja, Peter Molyneux is a játék alkotói gárdáját erősítette). A három évvel későbbi folytatás nagyon jól sikerült, mert bár a forradalmi újítások elmaradtak, a gyönyörű VGA-s grafikának, a modemes multiplayer játéknak és a több ezer pályának köszönhetően mindenki ezt nyomta annak idején. Letölthető a **www.theunderdogs.org** címről.

...15 ÉVE: TEST DRIVE

A játékipar hőskorában nem léteztek igazi szimulátorok, az autós és repülős programok kivétel nélkül az ügyességi játékok közül kerültek ki. A műfaj alapjait az Accolade által C64-re kiadott Test Drive fektette le, ugyanis először ez a remek kis program szimulált igazi autókat, ez alkalmazott animált műszerfalat és a későbbi autószimulátorok finomságait (ütközések, rendőrök stb.). Az új élmény („ez tényleg olyan, mintha egy kocsi belsejében lennék!") rögtön levette a lábáról a közönséget, úgyhogy a Test Drive-ból sorozat lett, amelyik a második résztől kezdve PC-n is megjelent, és a harmadik résszel érte el a csúcspontját. Onnantól kezdve a színvonal rohamosan visszaesett (a legutóbbi Test Drive, a 6-os és a TD: Off Road-széria minden laptól 60% körüli értéket kapott), de a sorozat érdemeit senki nem veheti el. Akit érdekel minden szimulátorok öregapja, az a **web.externet.hu/sk/c64/** címen kereshet rá.

...20 ÉVE: ULTIMA II: THE REVENGE OF THE ENCHANTRESS

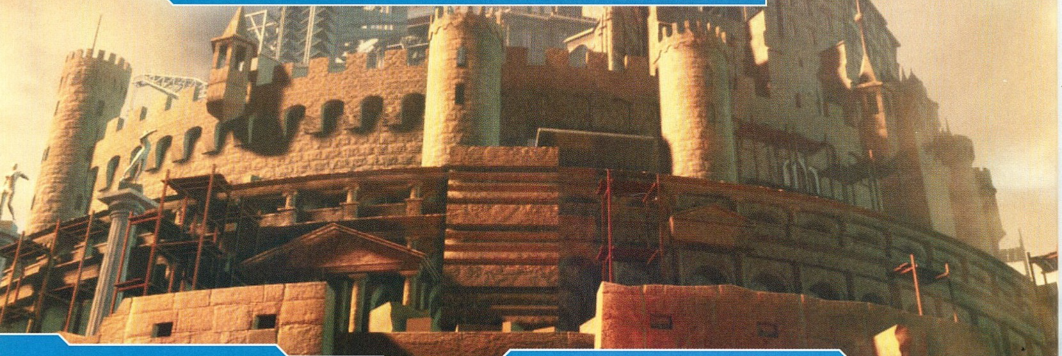
A számítógépes szerepjáték nemcsak napjainkban népszerű műfaj, hanem - különösen három óriássorozat, a Might & Magic, a Wizardry és az Ultima - képviselői az első tömegjátékok között is szép számmal megtalálhatók. Ez utóbbit az Origin istállójában bizonyos Richard Garriott alkotta meg (a korai darabokat egyedül) megteremtve Britannia világát, ahol a főhős, Avatar minden részben elhárít valami pusztulást hozó veszedelmet. 1982-ben éppen az első rész egyik szereplője, Minax ármánykodásait kellett legyőzni, ám aki ma szeretne fejest ugrani a nagy kalandba, az készüljön fel a bonyolult játékrendszerre és a nagyon egyszerű grafikára. A sorozat népszerűségét egyébként az a rengeteg platform bizonyítja, amelyen például az Ultima II megjelent: C64/128 (letölthető a **web.externet.hu/sk/c64/**-ről), Apple II, Atari 800 XL, Atari 520ST/1040ST, Macintosh és természetesen PC.

A BOTCSINÁLTA BOTKORMÁNY

1981-ben két Amerikába szakadt svájci órásmester gondolt egy nagyot, megalapította a Spectravision céget (két évvel később jogi problémák miatt a név Spectravideóra változott), és fejest ugrottak a computer- és játékiparba. Gyártottak ők Atari-cartridge-eket, kiegészítőket, sőt, még teljes számítógépeket is, legismertebb termékük azonban kétségkívül az 1984-ben megjelent első ergonómikus joystick, a híres-hírhedt Quickshot-botkormány volt, amelyből később több átpofozott sorozat készült. Az elsősorban Commodore-gépekhez gyártott Quickshotokból összesen 100 millió(!) darabot adtak el, ami nem csoda, ugyanis ez az irányító egység eséllyel pályázhatna a „Minden idők leggyorsabban tönkremenő hardvere"-díjra. A sűrű joystickhalálok oka az a mikrokapcsolós megoldás volt, amely az érintkezők fölé kifeszített kis rugókat alkalmazott, és a joysticktörzshöz tartozó műanyag tüskék ezeknek a rugóknak a közepét nyomták le, amikor a játékos valamelyik irányba rántotta a kart. A rugók nem bírták sokáig, egymás után elpattantak, így a pórnép át is keresztelte a technológiát mikorkapcsolósra, mert a joystick mikor kapcsolt, mikor nem. Emlékszem, nekem még a faterom át is „hekkelte" az egyik Quickshotomat, és rugalmas spéci acéllemezekkel cserélte ki a rugókat. Az a joystick többet nem is romlott el, viszont az erős acéllapkák érintkezőig hajlításához már-már schwarzeneggeri erőre volt szükség... Akinek volt Quickshotja, az szinte biztosan rendelkezik hasonló történetekkel, ez a botkormány ugyanis erősen támogatta az ezermesteri leleményt és a házi barkácsolást. (Quickshot joystickek ma is léteznek, de már nincs közük a Spectravideóhoz.)

CIVILIZATION III
TIPPEK TRÜKKÖK

Fejlesztő: Firaxis **Kiadó:** Infogrames **Web:** www.civ3.com



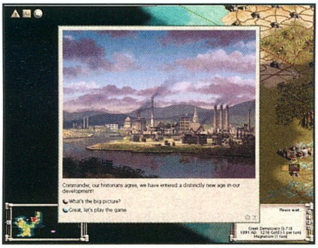
A 2001-es év legjobb körökre osztott stratégiája túlságosan is összetett lett ahhoz, hogy egyetlen cikkel letudjuk. Ezért is határoztuk el, hogy készítünk egy tippgyűjteményt, amelyben a kezdő és a haladó játékosok is megismerkedhetnek azokkal az érdekességekkel, melyek még élvezetesebbé tehetik ez a remek játékot. Ezek a tippek azonban csak a jéghegy csúcsát képezik, erről a fantasztikus játékról több könyvet lehetne írni, tehát ezt a kis összeállítás távolról sem lehet teljes.

Az előkészületek és a kezdés. Alaposan fontoljuk meg, milyen stílusú játékot szeretnénk, s ehhez válasszuk ki a megfelelő népet. Akinek nem fűlik a foga a harchoz, az ne válasszon katonai nemzetet, mivel nem tudja majd kihasználni annak előnyeit. A vallásos népek egyik legnagyobb előnye az, hogy az anarchia kormányváltáskor csupán egyetlen körig tart, ezután feláll az új kormány. Ez azért igazán hasznos, mert háború esetén pillanatok alatt átkapcsolhatunk despotizmusba, így a lakosság nem fog fellázadni a háborús helyzet miatt, a békekötés után egy körrel meg már ismét demokratikus államban fognak tevékenykedni. Kellemes lehet még az ipari civilizációkkal játszani, az ő dolgozóik kétszer olyan hatékonyan dolgoznak, ráadásul, amint fejlettebb korba lépünk, ezek a civilizációk ingyen hozzájutnak egy-egy újabb tudományos felfedezéshez.

Kezdéskor azonnal építsük fel a városunkat, ne keresgéljünk jobb helyet a fővárosnak (túl sok időt vesz el). Abban az esetben, ha a gép véletlenül sivatagba vagy a tundrára rak, inkább kezdjünk új játékot. Ezután jöhet néhány harcos és telepes. A telepesek szépen induljanak el a négy irányba, s addig meg se álljanak, míg el nem érik a többi civilizáció határát. Itt építsük fel a határvárosainkat, majd erősítsük meg őket néhány védelmi egységgel. Az új városok letelepítésekor vegyük figyelembe a természeti adottságokat. Részesítsük előnyben azokat a helyeket, ahol van ivóvíz és elegendő élelem (tehén, kalász). Nagyon hasznos a luxuscikkek jelenléte, ezekkel nagyszerűen lehet kereskedni, valamint boldogabbá teszik a népességet. Ezután húzzunk fel minél előbb kulturális épületet (templomok, katedrálisok, könyvtárak...). Akadályozzuk meg, hogy a gép keresztülhaladjon a területünkön, s ha nem hallgatnak a szép szóra, akkor fogjuk el a telepeseit (két idegen munkást kapunk cserébe).

Abban az esetben, ha nem akarunk háborúzni, akkor az ellenfél frissen lerakott városai mellé telepítsünk két sajátot, majd induljon el a kulturális hadviselés. Ezzel a módszerrel gyorsan és hatékonyan elfoglalhatjuk a legjobb területeket, ráadásul megakadályozzuk, hogy az ellenfél tegye ugyanezt. Ne feledkezzünk meg a felderítésről se. A barbár népek faluiban rengeteg hasznos technológiát tanulhatunk meg. Mindig mentünk egyet, mielőtt bemegyünk egy ilyen faluba, mivel gyakran kapunk nekünk nem tetsző dolgokat (barbár harcosok támadás, 25 arany, a környező rész feltérképezése...) Menjünk rá a technológiákra, azok érnek a legtöbbet. Gondoskodjunk arról, hogy elegendő város legyen a birodalmunkban, 10-15 fejlett település nélkül az ellenfél nagyon gyorsan bedarál.

A gazdaság. A használjuk ki okosan a városok népességnövekedését. Vízvezeték nélkül legfeljebb hat fős városok hozhatók létre, e fölött a növekedés kárba vész. Ezt ne engedjük, mindig gyártsunk egy munkást, mielőtt elérnénk ezt a limitet. A munkások hada pillanatok alatt megműveli a környező földeket, ráadásul az Aquaduct felépítése után a munkásokat gyorsan be tudjuk olvasztani a városok lakosságába, így elérve a 12 főt (a kórház megépítése után ismét eljátszhatjuk ezt a mókát). Rengeteg pénzt kereshetünk a térképek és a technológiák eladásával. A lényeg az, hogy ugyanabban a körben kell felkínálnunk ezeket az összes ellenfélnek, hogy ne tudjanak megelőzni minket. Ezért fontos már rögtön a játék elején kapcsolatba lépni velük, így ebből mi húzunk először hasznot. A kutatást mindig állítsuk magasra, s figyeljük meg, mikor van hátra már csak néhány kör. Ekkor kezdjük el csökkenteni a kutatásra fordított összeget egészen addig, amíg a befejezésig hátra-



lévő körök száma nem változik. Ezzel a módszerrel jelentős összegeket takaríthatunk meg a kincstár számára. Abban az esetben, ha elégedetlenkedők jelennek meg a városban, vegyünk ki a termelésből egy munkást, s képezzünk belőle szórakoztató művészt. Ez növeli a boldogságot, s az istenadta nép jókedvűen dolgozik tovább. A kívánatos csodák érdekében (piramis, a nagy könyvtár, Leonardo műhelye...) dolgozzunk kicsit előre. Alaposan tanulmányozzuk át az enciklopédiát, s keressük ki, milyen fejlesztés szükséges ezek elkészítéséhez. Kezdjük el a kutatást, majd ezzel egy időben a városban álljunk rá egy palota építésére (a lényeg az, hogy jó sok pajzsba kerüljön). Arra azért nagyon figyeljünk, hogy a technológia előbb legyen meg, mint a palota.

Amint a tudósaink befejezték a munkát, egyszerűen kapcsoljunk át a majdnem befejezett palotáról a csodára, s máris jelentős előnnyel indulunk a versenytársakkal szemben. Fontos tudni, hogy a csodák építését semmiféleképpen nem lehet felgyorsítani. Nem működik az erdők kitermelése (10 pajzsot kapunk), s nem lehet a régi megunt egységeket sem feloszlatni a csodák építésekor (jobban mondva fel lehet, de az értük kapott pajzsok nem kerülnek be a csoda építésébe). Az átkapcsolás sem fog működni, tehát ha a palota építését felgyorsítjuk fakitermeléssel vagy egységfelszámolással, akkor nem lesz később lehetőségünk átkapcsolni a csodára.

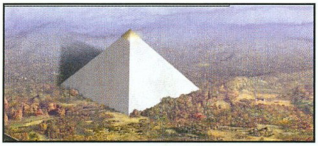
Már a játék kezdetétől fogva építsünk bányát azokra a síkságokra, melyeken pajzsot termelhetünk, s öntözzük azokat a területeket, ahol nincs pajzs. Ez azért fontos, mert csak azok a síkságok részesülnek a vasút áldásos hatásából (50% pajzstöbblet), melyeken pajzs és bánya együttesen található.

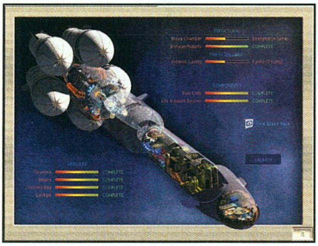
A hadviselés. A kulturális és technikai győzelem kivívása meglehetősen unalmas lehet a türelmetlenebb játékosoknak. Őket - gondolom - sokkal jobban lelkesíti egy új harci eszköz kifejlesztése, mint mondjuk egy katedrális felépítése. A katonai pályának is megvannak a maguk előnyei, csak tudni kell őket kihasználni. Három igazán jó nemzetet tudok ajánlani azoknak, akik mindenféleképpen hadiösvényre szeretnének lépni. A perzsák különleges egysége az immortals, ezek a legjobb támadó egységek az ókorban. Nagyon korán megkapják őket, így pillanatok alatt le lehet igázni a gyengébb civilizációkat. Az irokézek is remek hódítóknak bizonyulnak, főként akkor, ha elegendő lovas szolgál a hadseregükben. A harmadik nép a római, az ők légiósai megfelelő számban rettegés alatt tarthatják az ókori birodalmakat. Ne feledkezzünk meg a barbár hordák támadásairól sem. Ezek a harcosok és lovasok általában jóval gyengébbek, mint a mi katonáink, ezért ideálisak arra, hogy a reguláris haderőkből gyorsan elitkatonákat faragjunk. Az elit fokozat elérése után azonban azokat az egységeket ajánlatos kivonni a barbárvadászatból, engedjük át a terepet a zöldfülű társaiknak. Amennyiben hadat üzenünk egy másik birodalomnak, úgy mindig elit katonákat használjunk támadásra. Nekik jó esélyük van arra, hogy a győztes csaták után kivételes képességű hadvezérek lépjenek elő soraikból. A hadvezérekkel seregeket képezhetünk ki a városokban. A seregekbe három egység rakható, amit nagyon meg kell gondolnunk, mert arra már nem lesz lehetőségünk később, hogy onnan ki is vegyük őket. A hadvezérek másik hasznos képessége a csodák építésének felgyorsítása. Ez főleg akkor jó, amikor az egyik ellenfelünk már éppen befejezné a piramisát, s mi egy körrel előttük felépítjük a hadvezér segítségével. Az ellenféltől zsákmányolt városokat csak abban az esetben tartsuk meg, ha ott csoda található. A legjobb egyből lerombolni, s a hadsereget követő telepesek egyikével újra alapítani. Az új várost saját munkásokkal gyorsan benépesíthetjük, s így lázongó-forrongó darázsfészek helyett fejlett, saját várost kapunk az általunk preferált létesítményekkel. Az ellenséges városok felégetése után mindig kapunk két idegen nemzetiségű munkást. Sajnos ezek nemzeti öntudatuknál fogva nem nagyon szeretnek dolgozni, a rájuk bízott feladatokat általában kétszer annyi idő alatt végzik el, mint a saját munkásaink.

Nagyon hatékony taktika a játék elején a lovasság és a karddal felszerelt gyalogság minél gyorsabb kifejlesztése. A játék elején a despotizmusban lehetőségünk van a népesség egy részének feláldozásával gyorsítani ezeknek az egységeknek az előállítását. Ehhez a taktikához azonban szükségünk lesz lovakra és vasra. Ezek a nyersanyagok véletlenszerűen jelennek meg a térképen bizonyos felfedezések után. A nyersanyagokat azonnal kapcsoljuk össze a legközelebbi várossal egy út által, csak így profitálhatunk belőlük. A bányák kimerülését a gép véletlenszerűen generálja minden kör végén. Nagyon fontos, hogy mindig döntő fölénnyel vonuljunk a harcba. Semmi értelme nincs három lovassal megtámadni egy civilizációt, ilyen esetben egyértelműen vereségre vagyunk ítélve. Inkább várjunk még néhány kört, s rohanjuk le az ellenfelet 20 lovassal. A főcél mindig legyen az ellenfél fővárosa, valamint a birodalom kettészakítása. Gondoljunk arra, hogy a fővárostól távolabb eső városokban a korrupció és a pocsékolás eszméletlenül nagy. A játékban nagyon nagy szerepet kapott a diplomácia, ezt használjuk is ki. Háború esetén kerüljük el a többfrontos összetűzéseket. Kössünk katonai szövetségeket, s nyugodtan ajánljunk fel körönként néhány aranyat a vonakodó szomszédoknak. Valamiért a gép szereti ezeket a körönkénti bevételeket, ennyit megér nekünk, hogy ne ugorjon váratlanul a torkunknak. A hosszú távú stratégiánkban persze szövetséges ország is szerepelhet potenciális áldozatként, tehát jól jöhet később, ha kicsit meggyengítjük még békeidőben. Ekkor beszéljük rá az ország uralkodóját, hogy engedje meg az országa területén való szabad átjárást. Kis szerencsével bele is fog egyezni, ekkor jön a trükk. Küldjünk egy halom munkást az ő területére, s kezdjük el átrendezni az ő létesítményeit. Az öntözések helyére pakoljunk bányákat, ültessük be erdővel a legjobb termőföldeit, a bányák helyére meg pakoljunk erődítményeket. Ezzel a módszerrel teljesen összezavarjuk a gazdaságát, s mire háborúra kerül a sor, már nem lesz meg az a szép nyugodt hátországa, amely elengedhetetlen a győzelemhez.

Az ipari korig a lovasság nagyon nagy szerepet fog játszani a hadviselésben, érdemes továbbfejleszteni. Aki azonban először teszi rá a kezét a modern páncélosokra, az igen gyorsan képes megtörni a lovasok egyeduralmát. Különösen igaz ez a németekre, az ő különleges egységük a Párduc tank, mely a kor legerősebb harckocsija. Figyeljünk arra, hogy a harckocsikat soha nem pakoljuk be hadseregbe, mert elvesztik a többször támadási képességüket (a hadseregbe rakott egységeket nem tudjuk továbbfejleszteni se). Atomfegyvert még végszükség esetén sem érdemes bevetni, túl nagy környezetszennyezéssel jár, valamint a globális felmelegedést is elősegíti (a felmelegedés hatásainak csökkentése érdekében ültessünk minél több erdőt a munkásainkkal).

A diplomáciai győzelem. A véres csaták helyett dönthetünk a békés, diplomáciai hadviselés mellett is. Ilyenkor a civilizációk szavaznak arról, hogy ki legyen a világ diplomáciai vezetője. A szavazás kiírásához meg kell építenünk az Egyesül Nemzetek csodát. A szavazatok döntő többsé-





Great Wall

Jellemzők:
Költség: 200 › Kultúra: 2
Követelmény: Construction › Elavulás: Metallurgy

Attribútumok:
Militaristic, Industrious

Előnyök:
A városfalak védelmét, valamint a csapatok barbárok elleni támadóértékét a duplájára emeli.

SETI Program

Jellemzők:
Költség: 1000 › Kultúra: 3
Követelmény: Computers › Elavulás: Soha

Attribútumok:
Expansionist

Előnyök:
Duplájára növeli a város tudományos teljesítményét.

Lighthouse

Jellemzők:
Költség: 400 › Kultúra: 2
Követelmény: Map making › Elavulás: Magnetism

Attribútumok:
Expansionist, Commercial

Előnyök:
+1 mozgás a hajóknak, valamint a gályák biztonsággal hajózhatnak a tengereken.

Colossus

Jellemzők:
Költség: 200 › Kultúra: 3
Követelmény: Bronze working › Elavulás: Flight

Attribútumok:
Expansionist, Religious

Előnyök:
Minden mezőn egy további kereskedelmi arany. (feltéve ha már volt ott)

Great Library

Jellemzők:
Költség: 400 › Kultúra: 6
Követelmény: Literature › Elavulás: Education

Attribútumok:
Scientific

Előnyök:
Két ismert civilizáció összes ismeretlen találmányát megkapjuk.

Hanging Gardens

Jellemzők:
Költség: 300 › Kultúra: 4
Követelmény: Monarchy › Elavulás: Steam Power

Attribútumok:
Industrious

Előnyök:
Az adott városban három, valamint a kontinensen lévő városokban egy boldogtalan embert elégedetté tesz.

Oracle

Jellemzők:
Költség: 300 › Kultúra: 4
Követelmény: Mysticizm › Elavulás: Theology

Attribútumok:
Religious

Előnyök:
Megkétszerezi a templomok hatását.

Pyramid

Jellemzők:
Költség: 400 › Kultúra: 4
Követelmény: Masonry › Elavulás: Soha

Attribútumok:
Industrious,Religious

Előnyök:
Ugyanazon kontinensen magtárként funkcionál minden városban.

United Nations

Jellemzők:
Költség: 1000 › Kultúra: 4
Követelmény: Fission › Elavulás: Soha

Attribútumok:
Commercial

Előnyök:
Lehetőséget ad a diplomáciai győzelemre.

Hoover Dam

Jellemzők:
Költség: 800 › Kultúra: 3
Követelmény: Electronics › Elavulás: Soha

Attribútumok:
Industrious

Előnyök:
Ugyanazon kontinensen vizierőműként funkcionál minden városban.

Leonardo's Workshop

Jellemzők:
Költség: 600 › Kultúra: 2
Követelmény: Invention › Elavulás: Suha

Attribútumok:
Militaristic

Előnyök:
Megfelezi az egységek továbbfejlesztési költségét.

Theory of Evolution

Jellemzők:
Költség: 600 › Kultúra: 3
Követelmény: Scientific › Elavulás: Soha

Attribútumok:
Scientific

Előnyök:
Két ingyenes technológia.

Art of War

Jellemzők:
Költség: 600 › Kultúra: 2
Követelmény: Feudalism › Elavulás: Soha

Attribútumok:
Militaristic

Előnyök:
Ugyanazon kontinensen barakként funkcionál minden városban.

Copernicus' Observatory

Jellemzők:
Költség: 400 › Kultúra: 4
Követelmény: Astronomy › Elavulás: Soha

Attribútumok:
Expansionist

Előnyök:
Duplájára növeli a város tudományos teljesítményét.

Magellan's Voyage

Jellemzők:
Költség: 400 › Kultúra: 3
Követelmény: Navigation › Elavulás: Soha

Attribútumok:
Expansionist, Commercial

Előnyök:
Az összes vízi egység mozgáspontja eggyel nő.

Shakespeare's Theatre

Jellemzők:
Költség: 400 › Kultúra: 6
Követelmény: Free Artistry › Elavulás: Soha

Attribútumok:
nincsenek

Előnyök:
Az adott városban nyolc boldogtalan embert elégedetté tesz.

Smith's Trading Co.

Jellemzők:
Költség: 600 › Kultúra: 3
Követelmény: Economist › Elavulás: Soha

Attribútumok:
Commercial

Előnyök:
Nincs fenntartási díj a kikötőkre, bankokra, piacterekre és repterekre.

Longevity

Jellemzők:
Költség: 1000 › Kultúra: 3
Követelmény: Genetics › Elavulás: Soha

Attribútumok:
Scientific

Előnyök:
A népességnövekedés kétszeresére gyorsul.

Manhattan Project

Jellemzők:
Költség: 800 › Kultúra: 2
Követelmény: Fission › Elavulás: soha

Attribútumok:
Militaristic, Industrious

Előnyök:
Atomfegyvergyártás minden civilizáció számára.

Bach's Catedral

Jellemzők:
Költség: 600 › Kultúra: 5
Követelmény: Music Theory › Elavulás: Soha

Attribútumok:
Religious

Előnyök:
Kettővel csökkenti a boldogtalan emberek számát városonként a kontinensen.

Cure for Cancer

Jellemzők:
Költség: 1000 › Kultúra: 4
Követelmény: Genetics › Elavulás: soha

Attribútumok:
Scientific

Előnyök:
Az összes várusunkban elégedetté tesz egy boldogtalan lakost.

Universal Suffrage

Jellemzők:
Költség: 800 › Kultúra: 4
Követelmény: Industrialization › Elavulás: Soha

Attribútumok:
Militaristic

Előnyök:
A háborús feszültség csökkentése a városokban.

Newton's University

Jellemzők:
Költség: 400 › Kultúra: 6
Követelmény: Theory of Gravity › Elavulás: Metallurgy

Attribútumok:
Scientific

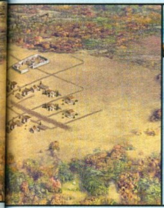
Előnyök:
Duplájára növeli a város tudományos teljesítményét.

Sistine Chapel

Jellemzők:
Költség: 600 › Kultúra: 6
Követelmény: Theology › Elavulás: Soha

Attribútumok:
Religious

Előnyök:
Megkétszerezi a katedrálisok hatását.



Heroic Epic

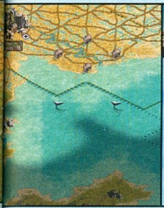
Ár:
200
Kultúra:
4
Követelmény:
Győztes hadsereg.

Hatás:
A nagyvezetők gyakrabban bukkannak fel.

Iron Works

Ár:
300
Kultúra:
3
Követelmény:
Szén és vas a város körzetében.

Hatás:
Megduplázza a város pajzstermelését.



Forbidden Palace

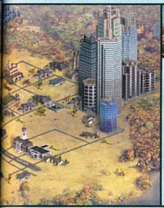
Ár:
300
Kultúra:
3
Követelmény:
Nyolc város egy standard térképen.

Hatás:
A korrupció csökkentése, második fővárosként funkcionál.

Military Academy

Ár:
400
Kultúra:
1
Követelmény:
Győztes hadsereg.

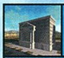
Hatás:
Seregek létrehozása a városban vezér nélkül.



Pentagon

Ár:
400
Kultúra:
1
Követelmény:
Három hadsereg egyidőben.

Hatás:
Eggyel több egység a seregekben.



Wall Street

Ár:
400
Kultúra:
2
Követelmény:
5 bank.

Hatás:
5% kamat a kincstárban található pénzre körönként. (max. 50)

Intelligence Agency

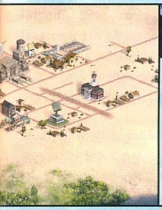
Ár:
400
Kultúra:
1
Követelmény:
Espionage.

Hatás:
Kémkedés megkezdése.

Apollo Program

Ár:
500
Kultúra:
3
Követelmény:
Space Flight.

Hatás:
Lehetőség az űrhajó megépítésére.



SDI Defence

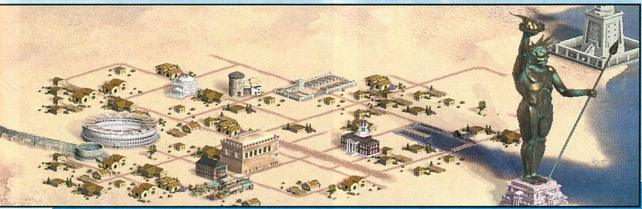
Ár:
500
Kultúra:
1
Követelmény:
5 SAM üteg.

Hatás:
75%-os esély az interkontinentális rakéták elfogására.

Battlefield Medicine

Ár:
500
Kultúra:
1
Követelmény:
5 kórház.

Hatás:
Az egységek ellenséges területen is gyógyulnak.



gét azonban nem is olyan könnyű megszerezni. Néhány tipp a többi civilizáció rokonszenvének az elnyeréséhez. A legfontosabb szabály, hogy soha, semmilyen körülmények közepette ne kezdeményezzünk háborút. Békeidőben kerüljük a katonai szövetségeket, ne keveredjünk feleslegesen háborúba szövetségeseink kedvéért. Amint viszont megtámad minket valaki, azonnal pénzeljük le a szomszédainkat, hogy segítsenek az agresszor elleni küzdelemben. Ilyenkor könyörtelenül végezzünk azzal a civilizációval, hiszen a jövőben az ő szavazatára már nemigen számíthatunk. A városait ne romboljuk le, hiszen barátaink az efféle népirtást nem nézik jó szemmel. A háborút lehetőségünk lesz elkerülni, de csak akkor, ha megfelelő hadsereggel rendelkezünk. A gép gyakran csal, s pontosan tudja, melyik civilizáció hanyagolta el a hadserege fejlesztését. A kiszemelt áldozatot néhány kör alatt le is rohanja, ráadásul még segítőket is toboroz maga mellé.
A megkötött szerződéseket soha ne mondjuk fel, mindig tartsuk be a szavunkat, a gép nem felejt, s több száz év távlatából is emlékszik árulásunkra. Nagyon fontos, hogy a szavazás megkezdése előtt halmozzuk el ajándékokkal a szavazóinkat. A luxuscikkek, a nyersanyagok, a technológiák és a városok átadásával könnyedén megszerezhetjük a végső győzelemhez hiányzó szavazatokat. A győzelemnek ezt a módját akkor érdemes választani, ha az ellenfél nagyon elhúzott katonai és technológiai téren. Sokszor a közepesen fejlett civilizációknak nagyobb esélye van a diplomáciai győzelemre, mint a szuperhatalmaknak.

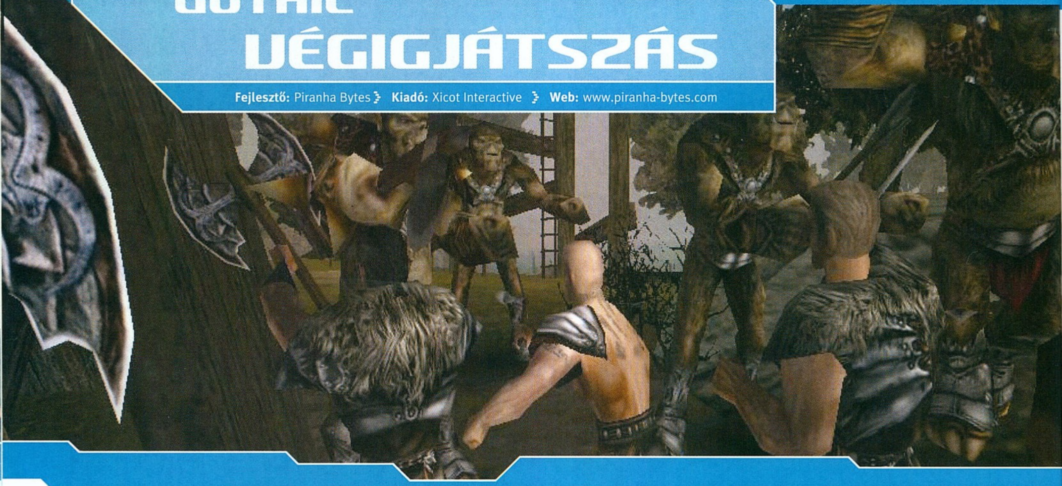
A csodák. A játék talán legjobban eltalált része, de bosszantó is lehet, ha nem a megfelelő helyen használjuk őket. Tegyük fel, hogy szeretnénk megépíteni a piramist, hogy aztán az magtárként funkcionáljon minden városunkban. Beleülünk egy halom időt és pénzt, aztán kiderül, hogy azon a földrészen csak öt városunk van. Ilyenkor inkább érdemes építeni öt magtárat, olcsóbban és gyorsabban kijövünk, mint egy piramissal (persze, ha nem számoljuk a kulturális előnyöket). Bizonyos csodák a technológiai fejlődés bizonyos pontján elavulnak, nem árt figyelemmel kísérni ezeket, ne a következő körben derüljön ki, hogy az erőfeszítésünk fabatkát sem ér. A cikkben szereplő két táblázatban összefoglaltuk a Civilization III csodáit. Az attribútumok oszlopban azok az alaptulajdonságok találhatók, melyeknek jellemzőnek kell lenniük a csodát építő civilizációra az aranykor eléréséhez. Vegyük például az egyiptomiakat. Mint tudjuk, ők meglehetősen vallásos népek, így a piramis befejezése után azonnal belépnek az aranykorba (mivel az attribútumok között szerepel a vallásosság). A nagy csodákat csak egy helyen lehet felépíteni, s a város elfoglalásakor nem semmisülnek meg.

Mocsy
mocsy@vogel.hu

CD MELLÉKLET
[csalás] háttérkép javítás demo

GOTHIC VÉGIGJÁTSZÁS

Fejlesztő: Piranha Bytes **Kiadó:** Xicot Interactive **Web:** www.piranha-bytes.com



Hogy Gothic-végigjátszással egy egész PC Gurut meg lehetne tölteni, azt a lelkes rajongók már megmutatták: a gothic.rpgdot.com-on található FAQ Word doksiban, 10-es betűmérettel és szimpla sorközzel pontosan 132 oldalt tesz ki... Nekem azonban csak 9 oldal állt a rendelkezésemre, így nagyon sok fontos dologról nem esett szó. Ezek egy részét előbb-utóbb kitapasztalhatja a játékos (harci technikák, szintlépési jó tanácsok és hasonlók), más részük pedig nem tartozik szervesen a végigjátszáshoz (a teljesen mellékszálon futó Chromanin-küldetés, cheatek, bugok stb.). A lentiek alapján tehát végig lehet játszani a Gothicot, de aki az összes finomságra kíváncsi, az feltétlenül nézzen rá az említett honlapra. Az egyértelmű cselekvéseket (tárgyak felvétele, szörnyek ritkítása) szokásomhoz híven most sem írtam le, mindenki egyedül ül már a bilin...

Első fejezet – Isten hozott a Kolóniában!

Mivel ez a fejezet a leghosszabb, és ebben kell színt vallanunk azt illetően, hogy melyik tábor színeiben akarunk indulni a helyi szuperligában, ésszel kell játszanunk, különben az is előfordulhat, hogy a továbbjutás esélyétől fosztjuk meg magunkat. Mindenekelőtt azt javaslom, hogy amíg nem kell tábort választanunk, addig nagyon spóroljunk a képzettség-pontokkal, és csak arra költsünk, amire feltétlenül szükséges. Így amikor kenyértörésre kerül sor, gyárthatunk magunknak egy olyan mentett állást, ahol még nem választottunk oldalt, viszont rengeteg szabad pontunknak köszönhetően karakterünk tűzoltó lehet, katona, vagy akár vadakat terelő juhász. Más szóval: ez az állás garantálja azt, hogy más-más tábor és kaszt versenyzőjeként újrajátsszuk a játékot, anélkül, hogy ismételten végig kellene szenvednünk magunkat az első, unalmasabb fejezeten.

Induláskor körülbelül olyan táposak vagyunk, mint egy marék szárított lepke, úgyhogy sűrűn mentsünk, és ne nagyon ugráljunk. Hallgassuk végig Diegót, majd nézzünk körül a környéken. Gyűjtsünk össze minden gazt és tárgyat (mindenekelőtt fegyvert), és a környékbeli gyengébb szörnyek lekaszálásával szedjünk magunkra némi XP-t. Ezután látogassuk meg egyenként a táborokat (helytakarékossági okokból RT-nek, ÚT-nek és SzT-nek rövidítettem a három tábort), s ezekben beszélgessünk mindenkivel többször. A lezárt helyszíneket (például a bányákat) csak akkor látogassuk meg, ha a küldetésünk megköveteli, mert a Gothic ezekre különösen bug-érzékeny.

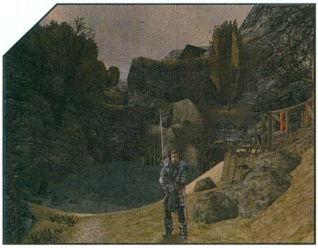
A táborokban viselkedjünk illedelmesen, ne menjünk hívatlanul a kunyhókba, ne rántsunk fegyvert, miegymás. Ha erősebb pubik vegzálnak bennünket, tűrjük el, ha mi vagyunk az erősebbek, kenjük el a szájukat. (Még egy megjegyzés a dolgunk megkönnyítése érdekében: Ha egy későbbi macerás küldetést gyorsan akarunk megoldani, akkor a játék elejétől fogva gyűjtögessük össze a következő élelmiszereket: 5 alma, 2 adag rizspálinka, 5 sör, 3 kenyér, 2 sajt és 2 szőlő. Ezen kívül minden elérhető térképet szerezzünk be, nagy hasznunkra válnak.)

Régi Tábor (Old Camp):

A kapuőrnek mondjuk meg, hogy Diegót keressük, majd bent közöljük Diegóval, hogy csatlakozni szeretnénk. Ő Thorushoz irányít bennünket, aki rövid csevely után visszaküld Diegóhoz – tőle ezek után kapunk egy engedélyt. Most már körüljárhatjuk a tábort, nekiállhatunk az apró-cseprő küldetéseknek, gyűjtögethetjük a tábori tagfelvételi gyűlés résztvevőinek szavazatait, és végigjárhatjuk az itteni szamárlétrát (Vájár / Árny / Őr / Elit Őr / Kapuőr / Hídőr / Orkföldi őr). A Régi Táborban a következő arcokkal találkozhatunk:

Thorus: Ha az eddigi tiszteletkörök után beszélünk vele, ad egy küldetést: egy bizonyos Mordragtól kell megszabadítanunk a tábort. Ha ezt megteszszük neki, elnyerjük a szavazatát és a bizalmát. Ezen kívül, az ötödik szint elérésekor ő nevez ki bennünket Árnnyá, majd egy későbbi fejezetben Őrré vagy Tűzmágussá.

Diego: Egy hűségteszt keretében a Bányába küld bennünket, de a küldetés során megkaparintott listát csak akkor adjuk oda neki, ha az RT tagjai



akarunk lenni, mert a lista már elkötelezettséget jelent.

Grim: Néhány információt ki lehet húzni belőle, illetve ha nem fizetünk Bloodwynnak védelmi pénzt, Grim a későbbiekben megpróbálja majd lezúzni az arcunkat.

Baal Taran: Az SzT tagja, így a szektáról mesél nekünk, és nagyjából a helyét is elárulja.

Bloodwyn: Ez egy paraszt, napi három műszakban mást sem csinál, mint védelmi pénzt követel tőlünk. A móka elején nem árt fizetni neki, de amikor megcombosodunk, nekimehetünk a kaszabgéppel (persze, csendesen, egy kunyhóban kell intézni az ilyesmit), és visszavehetjük tőle minden addig kifizetett pénzünket.

Graham: A tábor öt kereskedőjének egyike, térképárus. Ha megkaptuk Diego küldetését, ingyen is lejmolhatunk tőle egy térképet.

Herek: Szintén kötekedő elem, aki addig nem hagy békén bennünket, amíg egyszer el nem náspángoljuk a kardunk élével.

Kyle: Jelentéktelen alak.

Dusty: Szekta-szimpatizáns, SzT-ben lesz szerepe.

Sly: Ha kiderítjük, mi történt Nek nevű barátjával, ránk szavaz a tábori tagfelvételi gyűlésen.

Gravo: A tábor ügyvédje, aki segít nekünk bajos ügyeinkben, de igen nagy zsét kér, szóval nem érdemes rá pazarolni az ércet.

Whistler: 100 ércet ad, hogy vegyünk neki egy kardot Fisknél (Fisk már 110-ért árulja az orknyúzót, ezért visszajöhetünk Whistlerhez a különbözetért). Ha megtesszük neki ezt a szívességet, miénk a szavazata.

Fisk: Páncél- és fegyverdealer, akadnak egész jó árui.

Baal Parvez: A netes hírek szerint buggyanús az ürge, szóval mentsünk, mielőtt beszélünk vele. Parvez egyébként újabb szektatag, aki szívesen elkísér SzT-be – ezzel a lehetőséggel később élni fogunk.

Dexter: Megint egy kereskedő, aki a szavazatáért cserébe arra kér bennünket, hogy lopjunk el neki egy receptet SzT-ből. Bővebben ott.

Jackal: A hátsó kapu őre, Bloodwynhez hasonló suttyó. Ennek megfelelően kezeljük.

Mordrag: Thorus az ő „elűzésével" bízott meg bennünket. Fő a gerinc – köpjük be Thorust Mordragnál, így Mordrag vígan elkísér bennünket ÚT-be (persze, majd akkor kísérgessen, ha itt végeztünk). Akár meg is ölhetjük, csak nem érdemes – vannak sértődős barátai a táborban.

Fletcher: Akárcsak Sly, ő is Neket keresi.

Huno: Fegyverkovács, szép nagy ellopható vaskészlete van...

Guy: A táborok tudora, mindháromról kérdezhetjük. Ha megkérjük rá, megmutatja, hogy hol áll a házunk a táboron belül.

Scatty: A helyi gladiátor-viadalok szervezője, ránk szavaz, ha legyőzzük Kharimot.

Kharim: ÚT gladiátora, ha felcukkoljuk, kiáll ellenünk.

Kirgo: RT gladiátora. Őt is kihívhatjuk, de ezt csak egyszer tehetjük meg a játék folyamán, ezért később érdemes, amikor már biztosan lenyomjuk.

Manis: SzT gladiátora, vele nem harcolhatunk, csak a szektáról kérdezhetjük.

Fingers: A tábori tolvaj, akitől izgalmas dolgokat tanulhatunk. Meg is kapjuk a szavazatát, ha elsajátítjuk a zárnyitás és a lopakodás tudományát – ez utóbbit Cavalorn tanítja meg, akihez Fingers szívesen elvezet bennünket. Ez a két képzettség igen hasznos kombót ad: a kunyhókba belopakodva, a zárakat a „mentés-próbálgatás-visszatöltés" módszerével feltörve jelentős anyagi javakra tehetünk szert.

Snaf: Egy pár pokolgombát és némi rovarhúst kell hoznunk neki, amiért cserébe egészségnövelő ragut főz nekünk.

Mud: Egy amolyan „belső poén" karakter (a német Viva egyik volt műsorvezetője), ha már nagyon idegesít, nyugodtan verjük ájulásig.

A Régi Tábor környékén találjuk még a következő karaktereket:

Drax és Ralford: A tábor előtti erdőségben posztolnak, Draxtól értékes képzettségeket tanulhatunk.

Pacho: Az Orkföld felé vezető útnál ül, és a veszélyre figyelmezteti az arra utazókat.

Nek: Holtteste a hátsó kapu közelében fekszik egy barlangban. Vigyük meg a halálhírét Fletchernek és Slynak, ez utóbbinak pedig adjuk oda Nek nyakláncát.

Gilbert: A Nek hulláját rejtő barlangtól jobbra található egy tereprész, ahol feljebb tudunk ugrálni, és egy másik barlangban megtalálhatjuk RT száműzöttjét, Gilbertet (a felfedezésért kapunk némi XP-t).

Gor Na Drak: Nem feltétlenül RT környékén fogunk találkozni vele, mert ő állandóan úton van: SzT és a Régi Bánya között kereskedik a crawler nevű rovarszerű szörnyek állkapcsaival. Tőle ingyen megtanulhatjuk, hogyan kell szakszerűen kikészíteni egy ilyen lény trófeáját.

Aidon: Az ÚT felé vezető útnál találjuk meg, Draxhoz hasonlóan vadászatot tanulhatunk nála.

Cavalorn: Lásd Fingersnél.

Teljesítsünk a fenti emberek küldetései közül, amennyit csak tudunk, és közben ritkítsuk meg a vadállományt (érdemes a nyúzási, fogazási és egyéb vadászati képzettségeket megtanulni, mert a lopás mellett a trófeák értékesítése a legjobb kereseti lehetőség). Ezután látogassuk meg a Bányát, fedezzük fel, és a crawlerek leölésével gyűjtsünk XP-t.

Bánya (Mine):

A szokásos munkaerő (rabszolgák, templomosok) mellett itt is akad néhány érdekesebb NPC:

Drake: Az első ember, akivel találkozunk. Egy sörért elmondja, mi a szitu.

Santino: Egy a Bánya három kereskedője közül, közepes árukészlettel rendelkezik.

Templomos: Santino boltja mellett áll egy megkülönböztetett templomos, ő is meg tud tanítani a crawler állkapcsának levágására, igaz, ő nem ingyen.

Aleph: Őt már a következő barlangban találjuk, egy szikla mögött pihenget. Van egy kulcsa, amelyet mindjárt megszerzünk.

Ashgan: Őr, akinél beköphetjük Aleph lazsálását (Aleph ezért természetesen megorrol ránk).

Snipes: Egy Aaron nevű őr ládájára les, 10 ércet ad, ha valahogy elcsaljuk az őrt.

Aaron: Az emlegetett szamár – tényleg az, mert ha azt mondjuk neki, hogy Ian keresi, akkor szépen elsétál. Ekkor szólhatunk Snipesnak, akivel osztozhatunk is a zsákmányon.

Ulbert: Szintén ládaőr. Beszélgessünk vele, adjunk neki egy sört, és mondjuk azt, hogy a többiek már lent buliznak. Erre motyog valamit „Aleph kulcsáról". Fussunk vissza Aleph-hez, aki 30 ércért el is adja nekünk a kulcsot, amellyel az előző mamlasznál levő ládákat nyithatjuk ki. Ulberttel még találkozunk később, picit morci lesz ránk.

Grimes: A bányatelep veteránja, szépeket mesél, de nem látjuk sok hasznát.

Ian: Ő a helyi góré, így nem meglepő, hogy tőle kapjuk meg azt a listát, amelyik Diego „hűségtesztjének" teljesítéséhez kell.

Alberto: Ugyanolyan kufár, mint Santino.

Ha leérünk a bánya aljára, egy nagy kereket találunk, amelyet egy ork rabszolga mozgat. Innen többek közt két kisebb járat vezet tovább, amelyek tele vannak a jól ismert crawlerekkel. Trükk következik: csalogassuk ki a szörnyeket a bal oldali járatból a munkaterületre, mire az őrök és a templomosok hamar végeznek velük. Ezután menjünk vissza a járatba, ahol egy frankó kis íjat és egy létra tetején egy +5-ös Ügyesség gyűrűt találunk. Ezzel a két eszközzel a játék elején nagyon gyorsan fogunk haladni, a gothic.rpgdot.com gurui szerint ennél optimálisabb kezdőfegyver nincs. A fenti akciónak akad egy hátulütője: ha a csatában bármelyik templomos vagy nevesített NPC meghal, a játék befejezése LEHETETLENNÉ válik, ezért mindenképpen mentsünk a csalogatás előtt. Trükk vége.

További bányász arcok:

Garp: Garp szerint a világ nem jó hely. Legalábbis a számára, mert a kicsalogatott crawlerek általában végeznek vele. Mivel Garp csak az ork rabszolgákról szolgálna némi információval, ezt ne bánjuk, ha csak ő hal meg, nem érdemes miatta visszatölteni az állást.

Gor Na Bar, Gor Na Vid, Gor Na Kosh: Három templomos, akikre a későbbiekben lesz szükségünk, egyelőre csak azzal törődjünk, hogy életben maradjanak.

Viper: Az olvasztókemencénél találjuk, bármilyen kis szemét tárgyunkat érccel honorálja.

Brandick: A legutolsó karakter a Bányában, szintén egy másik fejezetben lesz szerepe, úgyhogy egyelőre ne zargassuk. Bugzik a drága, úgyhogy legjobb, ha most nem is beszélünk vele. Az itteni kerekeket, karokat se piszkáljuk.

Miután a Bányával is végeztünk, szólhatunk Mordragnak, és átkocoghatunk vele az Új Táborba (Mordrag lelkesen leöli a támadó lényeket, és előzékenyen átengedi nekünk az értük járó XP-t). Ahogy közeledünk a táborhoz, kapunk tőle egy gyűrűt – ez lesz a belépőnk ÚT-be.

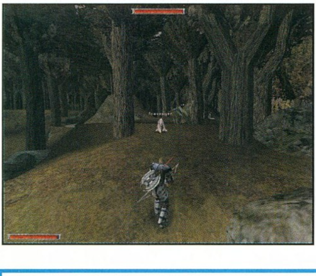
Új Tábor (New Camp):

A hierarchia nem sokban különbözik az RT közösségi berendezkedésétől, csak egyes pozíciókat itt másként neveznek (Parasztok / Orgyilkosok / Csavargók / Zsoldosok). A helyi állatvilág képviselői:

Pock: A tábor körüli rizsföldeken kapál, és néhány bevezető infót ad az ÚT-ről.

Rufus: Szintén paraszt, az elégedetlen fajtából, ugyanis haragosan hangoztatja, hogy őt egy bizonyos Lefty, a helyi orgyilkosok vezére kényszeríti a robotra.

Horatio: Több dolgok vannak földön és égen, mintsem bölcselme álmodni képes, ugyanis ő sem bo-



nyolult karakter, a helyi harcoktatót tisztelhetjük benne. Különlegessége, hogy ha jó indokkal megyünk hozzá, +5-öt ad az erőnkhöz. Ezt az indokot a bárban, Jeremiah-nál lehet beszerezni, ha a Rice Lordról kérdezzük. A kapott információval jöjjünk vissza Horatióhoz.

Rice Lord: Narancssárga ruhában pöffeszkedik a rizsföldeknél, és bármit kérdezünk tőle, jobb kezéhez, Leftyhez (ööö..., akkor az inkább balkéz lesz...) irányít. Ha megerősödünk, becsalogathatjuk egy kunyhóba, és szép csendben megorgyilkolhatjuk, a kutya sem fog ugatni utána.

Lefty: Amint a közelébe érünk, „megkér" arra, hogy dolgozzunk a Rizsbárónak. A munka abból áll, hogy minden nap vizet kell osztanunk a parasztoknak. Ha ezt egy nap is elfelejtjük, legközelebbi találkozásunkkor nekünk esik, előbb-utóbb tehát mindenképpen le kell győznünk őt.

Jarvis: Ő már a tábor tényleges bejáratánál posztol, és arról győzködi az arra járókat, hogy miért jobb az Új Tábor, mint a Régi.

Homer: A rizsmezők nedvességét szinten tartó gát építője, nagy baja, hogy egy lurker nevű szörny a gáton élesíti a fogait, ami nem éppen EU-konform. Ha követjük a falat, hamarosan meg is találjuk a lényt, csapjuk le, majd dicsekedjünk el tettünkkel Homernek.

Cord: A zsoldosokkal gyakorlatozik a lurkertől nem messze, de bennünket is szívesen megtanít az egykezes kard forgatására.

A közelben egy kis hídon át eljuthatunk egy szigetre, ahol egy bárt találunk. Amíg nem vagyunk ÚT tagjai, nem látnak szívesen, és a bejáratnál is vesztegetni kell, hogy beengedjenek. Akik miatt mégis érdemes lehet benézni:

Senyan: A bányaállapotokról informálódhatunk nála.

Mordrag: Kísérőnk végül itt köt ki, később még elvégeztetünk vele egy küldetést.

Cipher: Kereskedő, és mint ilyennek, érdemes megnézni a készletét (majd a SzT megjárása után áll csak szóba velünk).

Baal Isidro: Elvileg a SzT bódító füvét áruló szektatag, gyakorlatilag azonban kocsmában fetrengő részeg. Még pityókásan sem bízik meg bennünk, de ha azután jövünk ide, hogy beszéltünk Baal Kagannal, rááll arra, hogy „segítsünk", és megkapjuk a fűkészletét. Az ércrészesedését rögtön oda is adhatjuk neki, majd visszaszerezhetjük tőle azáltal, hogy eladjuk neki a saját füvét (mint említettem, takonyrészeg a lelkem), és ezután még nekünk is marad a fűből...

Silas: Az egyik csapos, információkkal és rizspálinkával tud szolgálni.

Jeremiah: A másik kocsmáros, aki a pálinka főzésével foglalatoskodik (kapunk is tőle ingyen egy kis kóstolót). Vele kell beszélnünk, ha jók akarunk lenni Horatiónál.

AZ ÚT magja egy hatalmas barlangcsarnok kisebb járatokkal, itt tanyáznak a következő csodabogarak:

Baal Kagan: A másik Baallal ellentétben ő komolyan veszi a dolgát, és szorgalmasan dealerkedik a mosolyfüsttel, úgyhogy vele beszéljünk Baal Isidro ügyében. Baal Kagannal amúgy sem árt jóba lenni, mert a szektás küldetésekben szükségünk lesz még rá. Egyébként neki is segíthetünk az „anyag" terjesztésében, és ha jól teljesítünk, megnyerjük a szavazatát egy esetleges SzT-s csatlakozáshoz.

Wedge: Ugyanolyan tolvaj, mint Fingers az RT-ből.

Butch: „Amerikai név, nem jelent semmit." Akkor áll szóba velünk, ha egyáltalán tábortagok vagyunk, egyébként elhajt (esetleg védelmi pénzt is kér).

Wolf: Fontos kapcsolatunk, mert egyrészt ingyen páncélt kapunk tőle, ha elérjük a Csavargó (Rogue) rangot, másrészt a későbbiekben is igénybe vehetjük páncélkovácsi képességeit. Most az íj használatát tanulhatjuk meg tőle, és kereskedhetünk is vele.

Roscoe: Larest két őr is védi (Roscoe az egyik), de mindkettőt meg tudjuk győzni arról, hogy beszélnünk kell Laresszel. Roscoe meggyőzése könnyebb, ha nálunk van Mordrag gyűrűje.

Lares: A helyi Csavargók vezetője, aki Mordrag gyűrűjét látva különböző küldetéseket ad esélyt adva annak, hogy ÚT-hez csatlakozzunk. Az első küldetésben el kell lopnunk Baal Isidro füvét, és eladni 400 ércért. Szóval ezt a missziót azonnal teljesíthetjük, ha rögtön leperkálunk 400 ércet Laresnek. A második megmérettetésben beszélnünk kell Mordraggal, és közvetítenünk kell neki Lares akaratát, miszerint gondoskodjon róla, hogy egy kém épüljön be SzT-be. A harmadik, utolsó küldetés a Régi Tábor elárulása, amit könnyen teljesíthetünk, ha Ian listáját (amit Diegónak szánt) átadjuk Laresnek. Ezt még ne tegyük meg, csak a fejezet végén, és csak akkor, ha ÚT-t választjuk. Laresnél még Csavargóvá válhatunk 5. szint felett.

Sharky: Kereskedő.

Buster: Akrobatika képzettséget tanulhatunk nála.

Cronos: A tábor közepén találkozhatunk vele, ő ÚT Vízmágusa. Egyelőre csak a Mana képzettséget tanulhatjuk meg nála, és mágikus tárgyakat vásárolhatunk tőle, de a későbbiekben lesz még szerepe.

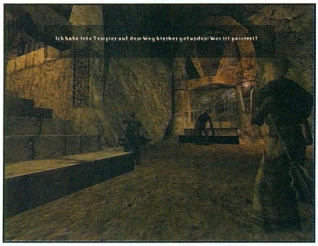
Gorn: „Mi vagyunk a Zsoldosok..." – énekelhetné az a kis csoport, amelynek Gorn is tagja. Vele nem árt jóba lenni, de egyelőre csak annyit érhetünk el nála, hogy kapunk egy kunyhót.

Shrike: Mivel Gorn az ő kunyhóját testálja ránk, le kell ápolnunk az arcát – nem muszáj halálra sebezni, de kergessük el.

Thorlof: Gorn embere, Zsoldossá és ÚT-taggá válásunk útját egyengeti némi infóval.

Blade: Szintén csak beszélgetőpartner, ő az ÚT-RT konfliktus miatt aggódik.

Lee: A Zsoldosok vezére. Az emberei szörnyű zsarnoknak festik le, de valójában semmi baj nincs a sráccal. Egyelőre nem tudunk vele mit kezdeni, de ha akarjuk, később Zsoldossá avat bennünket, és a kétkezes fegyverek használatára is megtanít (arról



nem is beszélve, hogy igen jó kis fejszéje van: ha nem leszünk ÚT-tagok, érdemes lecsapni érte.)

A Mágus Zsoldosai: Bizony, ilyenek is akadnak, majdan jelszavas védelemként fognak funkcionálni, de most ne zaklassuk őket.

Jacko: Már a táboron kívül találkozhatunk vele és fűkeverőivel. RT-tagként nem látnak szívesen, ÚT-tagként ingyen fűvel fogadnak, viszont SzT-tagként lesz vele igazán érdekes az interakció, ugyanis két drogtermelő keresztapa nem fér meg egy térképen. Elég, ha megfenyegetjük őket, és eltűnnek.

Aidan: Draxhoz hasonló vadászmester.

Miután végigjártuk az Új Tábort, hagyjuk el, de legyünk biztosak benne, hogy viszünk magunkkal némi Baal Kagan-féle füvet, hogy ne kelljen majd visszarohannunk az SzT-ből. Vegyük az irányt Szabad Bánya (Free Mine) felé, a hegyek között.

Szabad Bánya (Free Mine):

A bányában található nevesített személyek:

Okyl: Felejthető alak, semmire sem jó.

Balorn: Egy létra tetején találjuk meg, és kapunk tőle egy szivatós küldetést. Csodálatos fegyvert ígér arra az esetre, ha hozunk neki 5 almát, 2 adag rizspálinkát, 5 sört, 3 kenyeret, 2 sajtot és 2 szőlőt. Nem véletlenül említettem a leírás elején, hogy ezeket a kezdettől gyűjtögessük, ez a misszió ugyanis átvágás: semmilyen fegyvert nem kapunk, csak 300 XP-t. Ezért pedig csak úgy érdemes szenvedni, ha nem futkosunk külön az élelmiszerekért, hanem már a játék elejétől vásárolgatjuk őket.

Swiney: A vájárok főnöke. Ha ellenállhatatlan kísértést érzünk, meggyőzhetjük őt arról, hogy remekül beválnánk bányászként – ekkor kapunk tőle egy csákányt és munkaruhát (értsd: páncélszerűséget).

A bánya további része el van zárva előlünk, úgyhogy menjünk vissza a Régi Táborba (ha még nem tettük volna meg, közöljük Thorussal, hogy többet nem látja Mordragot), majd onnan kísértessük át magunkat Baal Parvezzel a Szekta Táborba.

Szekta Tábor (Sect Camp), avagy Mocsár Tábor (Swamp Camp):

Mivel a tábor kunyhók és hidak szövevényes összevisszasága, nagyon nehéz lesz benne tájékozódni, ezért alaposan fedezzük fel. Ráadásul itt nagyon komoly szektaszabályok uralkodnak (Novíciusok / Templomosok / Guruk), szóval emiatt külön is észnél kell lennünk. Megint ismerkedős rész következik:

Kapuőrök: Egyikük megállít, de rögtön továbbenged, ha közöljük, hogy be szeretnénk lépni a Szektába. Egy gyengébb páncélt is vehetünk náluk.

Baal Namib: Az öt Guru egyike. Amíg ilyen kisfiúk vagyunk, a Guruk nem állnak szóba velünk, és ha jót akarunk, mi sem zaklatjuk őket. Később viszont remek páncélt kapunk tőle, ha belépünk a Szektába.

Lester: Az egyik legértékesebb helyi kapcsolatunk, majd meglátjuk, mi mindenre jó. Ha tőle továbbmegyünk, hamarosan egy fazékhoz érünk, ahol a nyers mocsári gazt konvertálhatjuk jointtá.

Nyras: Bőbeszédű arc, de tereferén kívül másra nem nagyon jó.

Baal Orun: Guru, tehát egyelőre megközelíthetetlen.

Ghorim: Ő fog segíteni nekünk Baal Orun lenyűgözésében, lásd később.

Joru: Az újoncokat tanítja, és rögtön ad is egy küldetést: Fortunótól kell hoznunk neki egy adag füvet. Cserébe ő is segít a Guruk meggyőzésében.

Melvin: Ha mesélünk neki a RT-beli Dustyról, támogat bennünket Baal Tondralnál.

Baal Cadar: Amíg nem villantuk neki, addig nem szólal meg, később viszont sokat fogunk hozzá járni, mivel ő SzT mágiafelelőse.

Gor Na Ban: Gonosz dolog, de megtérül: csalogassunk a nyakára egy vagy több mocsári cápát, amíg szét nem szedik szegényt. Ezután kutassuk át a hulláját – így lehet kétkezes kardunk a játék e korai szakaszában.

PÁNCÉLOK:

PÁNCÉL	F	Ny	T	M	Érték
Light Diggers Trousers	10	5	-	-	250
Diggers Trousers	15	5	-	-	500
Shadow's Dress	30	5	15	-	750
Shadow's Armor	40	5	20	-	1200
Light Guard's Armor	45	5	20	-	1350
Guard's Armor	55	10	25	-	1650
Heavy Guard's Armor	70	10	35	-	2100
Royal Guard's Armor	50	5	25	1	1500
Robe of State	72	7	26	3	2160
Gomez Armor	85	9	42	3	2550
Heavy Ore Baron's Armor	80	8	40	3	2400
Diggers Dress	10	-	5	-	250
Light Rogue's Dress	30	5	15	-	750
Rogue's Dress	35	5	15	-	1050
Heavy Rogue's Dress	40	5	20	-	1200
Light Mercenary's Armor	45	5	20	-	1350
Mercenary's Armor	55	10	35	-	1650
Heavy Mercenary's Armor	70	10	35	-	2100
Novice's Lion Cloth	15	-	10	-	500
Light Novice's Armor	30	-	15	-	750
Novice's Armor	40	5	20	-	1200
Light Templomoss Armor	45	5	20	-	1350
Templomoss Armor	55	10	25	-	1650
Heavy Templomoss Armor	70	10	35	-	2100
Guru's Robe	71	7	35	3	2130
High Robe of the Gurus	82	8	41	4	2460
Fire Robe	40	5	25	5	1200
High Robe of Fire	50	5	30	10	1500
Water Robe	65	6	40	15	1950
High Robe of Water	70	10	45	20	2100
Robe of the Dark Arts	90	20	60	30	2700
Crawler Plate Armor	80	5	30	5	2400
Ancient Ore Armor	95	25	40	10	5700
Improved Ore Armor	100	30	45	15	6000

F = Fegyver elleni védőérték
Ny = Nyílvesszők elleni védőérték
T = Tűz elleni védőérték
M = Mágia elleni védőérték

VARÁZSLATOK:

ISKOLA	VARÁZSLAT	KÖR	MANNA	SEBZÉS	ÉRTÉK
Common	Light	1	1	-	300
Common	Healing	2	Vál.	10+	500
Fire	Fire Bolt	1	1	30	300
Fire	Fireball	3	5	30	700
Fire	Storm of Fire	4	10	50	1100
Fire	Rain of Fire	5	15	100	1300
Water	Ice Bolt	1	1	20	
Water	Ball Lightning	3	5	20	
Water	Ice Block	3	3	50	700
Water	Chain Lightning	4	Vál.	25	700
Water	Wave of Ice	5	8	50	1100
Water	Breath of Death	6	5	100	1500
Sleeper	Sleep	2	3	-	200
Sleeper	The Fist of Wind	2	3	10	500
Sleeper	Charm	3	5	-	200
Sleeper	Pyrokinesis	3	Vál.	20	500
Sleeper	Telekinesis	3	1	-	
Sleeper	Storm Fist	4	8	15	
Sleeper	Control	4	10	-	900
Necromancy	Death to the Undead	4	5	9999	1100
Necromancy	Uzariel's Wave of Death	6	10	200	10000

Vál. = Változó költségű, amennyi mannát ráköltünk, olyan erős lesz a varázslat.

Baal Tondral: Újabb Guru, akit le kell nyűgöznünk.

Darrion: A fegyverkovács, egyike a SzT kevés kereskedőjének.

Fortuno: A helyi fűdiszkont vezetője, napi 3 ingyen jointot kapunk tőle. Egyiket el is vihetjük Jorunak, hogy teljesítsük a küldetését.

Marlok: A vízipipát bűvöli nagy hévvel, rá Baal Orun meggyőzésekor lesz szükség.

Baal Tyon: Megint egy némaságba burkolózott Guru.

Talas: Most még nincs szerepe, majd egy későbbi fejezetben segít az egyik küldetésben.

Gor Na Tooth: Az edzőteremben gyakorlatozó Templomos, aki egykezes harcra tanít bennünket, és ad egy grátisz páncélt, ha eléjük a Templomos rangot.

Cor Angar: A Templomosok vezetője. A következő fejezetben lesz nagyobb szerepe, egyelőre kétkezes harcra taníthat minket.

Caine: Cor Kalom élőfa házánál keressük, ugyanis ő Cor Kalom legfőbb segítője. Beszélhetünk vele, de igazából csak az a feladata, hogy őrködjön – és mint látni fogjuk, azt sem csinálja jól.

Cor Kalom: A tábor egyik vezetője, a drogkartell feje. Ha a Baaloknál helyt állunk, Cor Kalomnál választhatjuk a szektatagságot (ő avat minket Novíciussá), de fontosabb szerepe is lesz. Az ő egyik ládájában van az a recept, amelyik az RT-beli Dexternek kell – ezt éjjel lophatjuk el, ha Caine elaludt.

A szekta magján kívül további érdekes arcok kóricálnak a környéken:

Shral: Magányosan él egy mocsári cápáktól körülvett kunyhóban. Ha megkérjük, csatlakozik hozzánk a kalandban egészen addig, amíg el nem zavarjuk vagy meg nem hal.

Baal NetBek: Azon a területen találjuk, ahol a füvet aratják, de ő is csak olyan móka-karakter, mint Mud.

Balorn: Az egyik arató. Ha beszélünk vele, Cipher már hajlandó lesz kereskedni velünk ÚT-ben. Ezen kívül, ha Baal Orunnál jól szerepelünk, napi 50 adag füvet lejmolhatunk Balorntól.

Viran: A külső aratási területen robotol, a Baalos küldetésekben hasonló szerepe lesz, mint Balornnak.

És ha már annyi szó esett a Guruk meggyőzéséről, jöjjenek ezek a missziók:

Baal Namib: Szedjünk ki mindent Lesterből, majd kérjük meg, hogy mutassa meg a templomot. Ha kikerülünk Baal Namib látóteréből, kérdezzünk rá Lesternél a küldetésre.

Menjünk vissza vele Namib mellé, és mondjuk jó hangosan, hogy lemondunk az aranyról. Ha ezután Baal Namib elé állunk, ő megszólít, és felkér minket, hogy csatlakozzunk. Mondjunk igent (mint minden Baalnál).

Baal Orun: Beszéljünk Ghorimmal Orunról, majd keressük meg Marlokot, és szép szavakkal ültessük vissza. Kerüljünk a hátába, üssük le valamelyik fegyverünkkel. Ha magához tér, küldjük el dolgozni, és kövessük. Ezek után Orun már szóba áll velünk, és elzavar az aratókhoz. Beszéljünk Balornnal, vegyünk tőle füvet, de előtte mondjuk meg, hogy kinek lesz az anyag. Látogassuk meg Gor Na Bart is a környéken, majd beszéljünk Vironnal, és öljünk meg körülötte minden rovart. Beszéljünk meg vele megint, és mondjuk azt, hogy nem látjuk a rovarokat. Tőle is kérjünk füvet. Vigyük el az anyagot Cor Kalomhoz, majd menjünk Baal Orunhoz, és álljunk elé. Beszélgessünk el vele a fűszállításról, mire a megbecsülése mellé kapunk egy altató tekercset.

Baal Cadar: Csak használjuk az altató tekercset Cadar egyik tanítványán.

Baal Tyon: Beszéljünk ÚT-ben Baal Kaganhoz, kérjünk tőle füvet, és adjuk el 10 különböző Csavargónak (100 ércet keresve ezzel). Jelentsük a sikert Kagannak, és cserébe kérjük a segítségét a szektacsatlakozást illetően, mire kapunk egy különleges növényt. Ezzel loholjunk vissza Baal Tyonhoz.

Baal Tondral: Beszéljünk Dustyhoz RT-ben, mire ő említést tesz arról a Melvinről, akivel már találkoztunk. Futás vissza ÚT-be, álljunk Baal Tondral elé, aki megszólít bennünket. Kérjünk engedélyt beszélni, majd említsük meg a lojalitást. Ezután irány Melvin, meséljünk neki Dustyról. Loholjunk el megint RT-be, és szóljunk Dustyhoz. 100 érccel vesztegessük meg a hátsó őrt, és beszéljünk Dustyval, aki csatlakozik hozzánk (mentsünk állást, mert a srác kicsit bugos, néha lemarad). Dusty egyébként halhatatlan, így jól jön élő pajzsként a szörnyek előtt... Vigyük emberünket Baal Tondral elé, és mondjuk meg neki, hogy hoztunk egy új tanítványt – ezzel az utolsó Gurut is meggyőztük nagyszerűségünkről, és az első fejezet hosszúra nyúlt bevezetése is véget ér. Ha az eddigieket nagyjából teljesítettük, legalább 5. szintűek vagyunk, és ha eléggé táposnak érezzük már magunkat, ideje csatlakoznunk valamelyik csoporthoz. (Ha belépünk valahova, rögtön vásárolhatunk egy jobb páncélt, szóval erre spóroljunk párezer ércet.)

A Döntés:

Mint írtam korábban, választás előtt mentsünk egyet, hogy később egyszerűbb legyen más karakterfejlesztéssel újrajátszani a Gothicot. A döntést megkönnyítendő, röviden összefoglalom a három érdek előnyeit és hátrányait:

Régi Tábor: (Én ezt választottam.) Gomez és az emberei uralják a Kolóniát, ezért szinte minden képzettség elérhető lesz náluk, ráadásul e helyen tanulhatjuk ki leggyorsabban a mágiát. Emellett Rt-tagként később tábort is változtathatunk. A fene nagy rugalmasság ára a gagyi felszerelés: RT-nek nincsenek olyan jó páncéljai, mint a másik két tábornak.

Új Tábor: Szabadabb felfogású, mint a Régi Tábor, lehetőségeiben nem is nagyon marad el tőle. Csa-

vargóként szabadon beléphetünk bárhova a táborban, viszont a leendő varázslók számára nem ÚT a járható út, hiába ez a rövidítése (a Vízmágusokhoz ugyanis csak a cselekmény későbbi szakaszában csatlakozhatunk).

Szekta Tábor: A szektásokat általában mindenhol szívesen látják, Templomosaik pedig igen kemény harcosok. Komoly hátulütő azonban, hogy SzT-tagként nem lehetünk sikeres mágusok.

A csatlakozás menete az egyes táborokban:

Régi Tábor: Beszéljünk Diegóval és adjuk oda neki a listát. Ezután csevegjünk el Thorusszal.

Új Tábor: Adjuk a listát Laresnek, aki belejavít, és Csavargóvá léptet elő. Kérdezzük meg tőle, hogy most kit csináljunk, majd beszélgessünk el Cronosszal is, és kérdezzük meg a Tűzmágusoknak szóló üzenetről. Ezután vegyünk páncélt Wolfnál, majd említsük meg Mordragnak a szektát. Ezt követően adjuk a listát Diegónak, végül beszéljünk Thorusszal.

Szekta Tábor: A Baal-küldetések után jelentkezzünk be Cor Kalomnál. A listát adjuk oda Diegónak, és beszéljünk Thorusszal.

Végre elkezdünk játszani...

Idáig csak ide-oda csapongtunk a világban, de semmit nem tettünk a fő küldetés ügyében. Miután csatlakozunk a számunkra szimpatikus táborhoz, gondunk lesz erre is. Először menjünk az RT kastélyudvarára, és a Thorus mögötti őröknek mondjuk azt, hogy Thorus engedélyével szeretnénk bemenni. Bent egy kovácsműhelyt, egy barakkot, egy templomot és egy házat látunk (ez utóbbi Gomez, az Ércbáró otthona). A templomba csak Tűzmágusként léphetnénk be, de a többi helységben is bőven találunk új arcokat:

Scorpio: Ha már Őrök vagyunk, megtanítja a számszeríjak használatát.

Cutter: Elkotyog némi infót a kastélyról és a felkelésről.

Rodriguez: Az egyik tűzmágus, és nagyon nem érdekli, hogy kik vagyunk...

Torrez: Ő is varázsló, de a barátságosabbik fajtából: mágikus tárgyakkal kereskedik, és a Miltonnál választott jutalmat (lásd lent) is tőle kapjuk meg.

Milton: A játék indulásakor kapott üzenetet neki kell átadnunk (ha Csavargók vagyunk, akkor a vízmágusok is küldtek neki egyet rajtunk keresztül). Később Milton lesz az egyik legjobb cimboránk, és ezt a barátságot egy ajándékkal most meg is alapozza. A választékból bökjünk rá a Mana Potionre.

Bullit: A barakkban találjuk (ott egyébként jó kis fosztogatást lehet végezni), és ha az arca ismerős,

FEGYVEREK:

SPECIÁLIS FEGYVEREK:

Fegyver	Típus	Sebzés	Erő	Érték
Innos Rage	2k	110	90	570
Ulu-mulu	2k	35	30	1000
Whistlers Sword	1k	20	15	110
Thorus Sword	2k	90	75	460
Scars Sword	1k	85	70	460
Lesters Mediator	1k	60	40	340
Lee's Axe	2k	105	95	560
Red Wind	2k	105	80	570
Artos Sword	1k	65	50	360
Diegos Bow	Íj	70	45	390
Silas Axe	1k	55	40	290
Thorlof Axe	2k	99	85	550
Cords Clefter	1k	60	50	310
Oriks Axe	2k	95	90	540
Namibs Club	1k	50	40	300
Wolfs Bow	Íj	5	35	200
Uriziel	2k	90	30	900
Uriziel Updated	2k	120+30	30	10.000

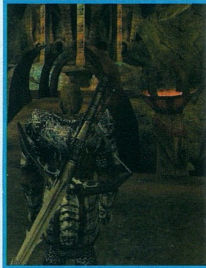
1k = Egykezes
2k = Kétkezes
Erő = Minimális erőkövetelmény

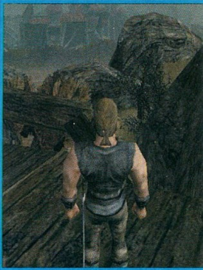
KÉTKEZES FEGYVEREK:

Fegyver	Sebzés	Erő	Érték
Krush Pach	50	30	35
Krush UrRok	55	35	38
Krush Agash	60	40	40
Krush BrokDar	65	45	43
Rusty Two-Hander	61	30	1480
War Axe	94	72	3660
Warrior's Voice	96	74	3860
Barbarian's Fist	98	76	4060
Troll Fist	100	78	4360
Light Battle Axe	77	52	2400
Thunderstrike	79	54	2440
Smash	80	56	2520
Two Hander	84	58	2600
Hero's Blade	83	60	2760
Blood Blade	85	62	2840
Heavy Two-Hander	86	64	2920
Rage Steel	88	66	3040
Wrath Steel	90	68	3260
Revenge Steel	92	70	3440
Light Two-Hander	70	42	1900
Lustodian's Blade	71	44	1950
Mercenary's Blade	73	46	2000
King's Blade	74	48	2200
Demonic Blade	76	50	2320

SZÁMSZERÍJAK:

Fegyver	Sebzés	Erő	Érték
Light Crossbow	50	25	180
Crossbow	85	42	780
Heavy Crossbow	90	45	1000
Crossbow of War	100	55	1300





az nem véletlen: az intróban ő ápolta le a fejünket. Mivel más nem tartózkodik a barakkban, a hely és az idő is ideális a leszámoláshoz...

Stone: A helyi kovácsmester, aki ugyan most nem tartogat semmit a számunkra, de később olyan cuccai lesznek, hogy ihaj.

Skip: Fegyver- és páncélkereskedő, viszont csak Őrökkel áll szóba, szóval egyelőre hanyagoljuk.

Őrök: Az Ércbáró házát két igen durva kinézetű gorilla őrzi. Ugye, eddigre mindenki beszerezte az engedélyét Thorustól? Mert ha nem, akkor itt helyben agyon leszünk verve. Engedéllyel viszont bemehetünk, lesz jó sok fosztogatandó ládika...

Raven: Az RT nagyfőnökének, Gomeznek a jobb keze. Szívesen értékeli a táborban nyújtott teljesítményünket, de ha SzT-tagként hozunk füvet Gomeznek, akkor is Ravennel kell beszélnünk.

Balam: Gomez szakácsa, nem túl elégedett a munkájával...

Omid: Gomez másik szakácsa, ő sem az a megtestesült sikertörténet...

Syra: Na, most megszámoltam, eddig kb. 120 szereplőről írtam. Jelentem, a százhuszonegyedik végre nő!!! Szegényke egész nap a padlót sikálja, és nincs túl beszédes kedvében.

Barthalo: Gomez bárdja, de az RT ellátásáról is ő gondoskodik (a szakácsoknak is ő a főnöke). Az SzT füvét csak Barthalo fogadja el a házban.

Scar: Gomez legközelebbi embere és elitőre. Scarnak vannak messze a legjobb nem speciális fegyverei a játékban, ezért ha már lesz Ork Kalapácsunk és 30-35 feletti erőnk, látogassuk meg, és beszéljük rá, hogy nálunk jobb helyen vannak az értékei.

Arto: Szintén Gomez bizalmasa, jelentéktelen alak.

Seraphia: Syrához hasonló háztartási robotgép.

Gomez: Az Ércbáró személyesen, ritka utálnivaló szemét. Ő nevez ki Árnnyá, ha beszélünk vele (de az Y'Berion nevet kerüljük a beszélgetésben, arra ugrik).

Velaya: A „fürdőző csaj"-ként elhíresült hölgyike, csupán esztétikai élmény, nem lehet vele beszélni.

Ha Gomez tanyáján és környékén elrendeztük a dolgainkat, nincs más hátra, mint megszerezni táborunkban a következő rangot, és teljesíteni a ránk szabott „céges" küldetést:

Régi Tábor: A fentiekben már leírtam a feladatok zömét: beszélni kell Gomezzel (Árnnyá avanzsálunk), Ravennel, Diegóval és Miltonnal, s ez utóbbinak át kell adni az üzeneteket. Torreztől kérjük jutalmul a Mana Potiont, majd menjünk az SzT-be, és beszéljünk Lesterrel.

Új Tábor: Adjuk oda az üzeneteket Miltonnak, Torreztől nyúljuk le a Mana Potiont, majd beszéljünk Cronosszal, és mondjuk meg neki, hogy eljuttattuk az üzenetét. Irány az SzT, és konzultáljunk Lesterrel.

Szekta Tábor: Gomez, Milton, Torrez sorrendben érintkezzünk e három úrral, majd újságoljuk el az SzT-ben Cor Kalomnak, hogy mi történt, végül jelentsünk Y'Berionnak, az SzT vezetőjének.

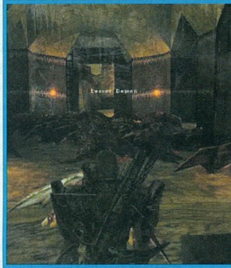
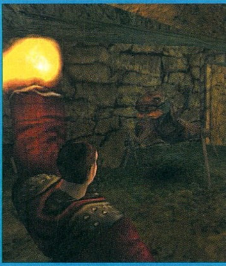
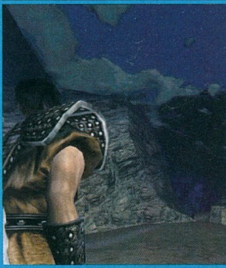
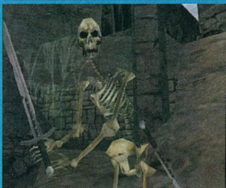
Második fejezet – A Crawlerek Fészke. Mindegy, melyik tábort választottuk, célozzuk meg Y'Berion templomát. Az őrök beengednek, ha azt mondjuk, hogy Lester küldött. Bent megta-

EGYKEZES FEGYVEREK:

Fegyver	Sebzés	Erő	Érték
Axe	29	12	320
Skullclefter	53	24	1020
Bonebreaker	54	25	1160
Mace	23	10	55
Sting Mace	25	11	65
Blood Fly Sting	26	11	75
Steel Tongue	29	11	85
Morning Star	35	14	125
Steel Mace	36	15	132
Stone Crusher	37	16	139
Heart Breaker	39	17	600
Crude Sword	20	20	100
Judgement Sword	30	12	97
Guard's Sword	32	12	104
Battle Sword	33	13	111
War Sword	34	14	472
Rusty Bastard Sword	45	31	200
Butcher	64	32	1660
Executor	65	33	1720
Berserker's Sword	66	35	1760
Broad Sword	55	26	1240
Warrior's Verdict	57	27	1300
Storm Whisper	58	28	1360
Guard's Hand	59	29	1400
Long Sword	40	17	640
Sword of Fear	42	18	620
Sword of Hate	44	19	800
Sword of Victory	46	20	860
Sword of Death	48	21	920
Short Sword	12	6	44
Farmer's Defence	14	7	64
Lurker's Bite	16	8	88
Thorn of Wounds	18	9	120
Diggers Discipline	20	10	160
Orc Hammer	50	22	1000
War Hammer	51	23	1040
God's Hammer	52	23	1080
Smith's Hammer	10	5	5
Pick Axe	7	5	4

ÍJAK:

Fegyver	Sebzés	Erő	Érték
Longbow	40	20	240
Hedge Bow	44	22	280
Willow Bow	48	24	320
Oak Bow	52	26	360
Wolf Shredder	56	28	440
Wind Breaker	60	30	480
Army Bow	64	32	520
Horn Bow	68	34	560
Nimrod Bow	72	36	600
Short Bow	20	10	40
Rider's Bow	24	12	80
Field Bow	28	14	120
Hunting Bow	32	16	160
Bone Bow	36	18	200

láljuk a Gothic két utolsó női karakterét, a szokás szerint néma Chantot és Nataliát, valamint a legendás Y'Beriont. Ez utóbbi egy mágikus fókuszt beállító kő keresésére küld bennünket, amely a hegyekben található, az SzT felett (térképet kapunk). Ha megtaláljuk a jelzett oltárt, mentsünk, és verjük meg az őrült Nydast (a kő előző keresője). Vigyük vissza a fókuszt Y'Berionhoz, aki újabb küldetéssel Cor Kalom felé irányít. Cor Kalom kitalálta, hogy a crawlerek termelte váladékkal hogyan lehetne elősegíteni a világ körüli mágikus burok megszűnését. Itt az ideje, hogy beszerezzük az egyik legjobb fegyvert, az Ork Kalapácsot (amelyet egyébként ne adjunk el sohase, mivel fontos küldetéselem is egyben). Szerezzük be a megfelelő térképet (SzT) Grahamtől, majd induljunk el azon a táborból kifelé vezető úton, amely a mocsárban jobbra vezet. Hamarosan egy hídra bukkanunk, azzal ne is törődjünk, haladjunk tovább felfelé. Néhány igen durva szörny (Bloodhound) kivégzése után fent egy barlangban megtaláljuk azt a ládát, amelyik ezt a remek fegyvert rejti. Ha megvan a kalapács, menjünk vissza a Bányába, ahol első crawlereinkkel végeztünk. Verekedjük tovább magunkat, amíg egy teremben három crawler mellett egy faszerkezetet nem találunk – itt szedjük fel a földről a fogaskereket. Ezt adjuk oda Iannak, aki erre megmondja a jelszót. Menjünk oda, ahol két járat van, és a baloldalit már megtisztítottuk (abban volt az íj és a gyűrű) – ezúttal a jobboldaliból fogjuk kifüstölni a szörnyeket. Ezt követően irány az alsó kapu őrzője, Ashgan, neki mondjuk meg a jelszót. Most már beengedne, de csak akkor nyit ajtót, ha Templomosok vannak a közelben. (Az itt levő szerkezeteket továbbra se piszkáljuk, bugveszély!) Menjünk vissza a három Templomoshoz, és beszéljünk velük, hogy csatlakozzanak hozzánk (az egyikük csak egy gyógyitalért hajlandó). Ha most Ashgan kinyitja az ajtót, fellélegezhetünk, ha nem (és végső próbálkozásként a csörlő sem nyitja a kaput), akkor belefutottunk az említett bugba, töltsünk vissza egy korábbi állást. A kapu mögött irtsunk szörnyeket, majd a Monsta' Zolik királynőjét is végezzük ki (a nyilakra szinte teljesen immúnis). Ezután vegyük fel a tojásokat, és rohanjunk ki. Beszéljünk a Templomosokkal, Ashgannal és Iannel, majd hagyjuk el a bányát, és jelentsünk Cor Kalomnak. Ő megajándékoz bennünket, megint a Mana Potion tűnik a legszerencsésebb választásnak. Ha a Régi Tábort választottuk, ott most már kineveznek bennünket Őrré vagy tűzmágussá, ha szektatagok vagyunk, akkor pedig Templomosok lehetünk (Cor Angar intézi). Cor Kalom még egy feladattal bíz meg bennünket: vissza kell hoznunk neki az Almenach nevű könyvecskét, amelyet az egyik Novícius vitt el. Beszéljünk Talasszal, aki megmutatja a Goblin Barlangokba vezető utat (ez az a pont, ahol bizonyos hangkártyák esetén a játék dob egy hátast). A barlangokban szecskázzunk fel mindenkit, a megtalált könyvet szolgáltassuk vissza Cor Kalomnak, és kövessük őt a templomba.

Harmadik fejezet – Az Ősi Erő Ereklyéi. A ceremónia szerencsétlen véget ér: Y'berion kudarcot vall, Cor Angar pedig elküld bennünket a közeli ork temetőbe, hátha ott megtudjuk, mi hibádzott a szertartással. Régi cimboránk, Talas megint megmutatja az utat, és újra harcosabb rész következik (a helyi orkokat nagyon nehéz levágni, úgyhogy egyszerre csak eggyel küzdjünk). A híd után nem messze egy koponyás bejáratnál találunk egy csörlőt. Itt a szokásos csörlő-bug miatt mentsünk állást, használjuk a szerkezetet, és imádkozzuk, hogy működjön... Bent megtaláljuk Baal Lukort, az előző csapat túlélőjét – ha kisegítjük a barlangból, csatlakozik hozzánk. Ha minden igaz, most olyan teremben állunk, amelynek négy kijárata van (beleértve azt, amelyiken bejöttünk). Nyomjuk meg a vaskapu melletti kis barlangban levő kapcsolót, majd menjünk be a kapun, és hozzuk ki Baal Lukornak a félig tépett papirost. A másik felét a padlón levő lyuk körül heverő csontvázaknál találjuk meg, s a kettőből Baal Lukor összehoz egy Ork Teleportálás varázslattekercset. Menjünk tovább a harmadik kijáratnál, öljük meg a tagbaszakadt orkot, majd álljunk a négy oszlop közé. Baal Lukor motyog valamit, mire menjünk a falhoz, és használjuk az Ork Teleportálást. A másik falon találunk egy csörlőt, amelyik nyitja a kaput. Baal Lukor ekkor meghibban, és nekünk esik – a kockázatok elkerülése végett osszunk neki egy kis mellékhatást a fegyverünkkel... Rohanjunk vissza Cor Angorhoz, aki újabb küldetéssel bíz meg: öt adag gyógyfüvet kell összeszednünk a mocsárból, hogy Y'Berion meggyógyulhasson. Ha éppen nincs nálunk ennyi, csipegessünk egy kicsit a lápban, és jöjjünk vissza. Mindenképpen túl későn fogunk érkezni, és Y'Berion meghal. Cor Angor ekkor elküld a Vízmágusokhoz az Almenachhal és a mágikus Fókuszkővel (Cor Kalom ládájából kommunáltuk), és kapunk tőle egy teleport rúnát is. Menjünk Új Táborba (ha ennek tagjai vagyunk, most Zsoldossá képeztethetjük magunkat), és beszéljünk Cronosszal. Tudjuk meg tőle a jelszót, majd ezzel jussunk tovább a Vízmágusoknál. Újabb ismeretlen NPC-kkel találkozunk:

Merdarion: Jelentéktelen alak.

Nefarius: A Vízmágussá válás nagyszerűségéről és menetéről beszélhetünk vele.

Myxir: Vele nem jutunk sokra, viszont a környékén van egy könyvtár, ahonnan magunkhoz vehetünk néhány fóliánst.

Riordian: Ő a helyi alkimista, így mindenféle italokat és kencéket vehetünk nála.

Saturas: A Vízmágusok vezetője, akinek elpanaszolhatjuk a bajunkat. Ő megnyugtat, hogy neki van egy alternatív megoldása a mágikus burok eltüntetésére, csak ahhoz szüksége lenne öt Fókuszkőre. Meg is kér, hogy ezeket gyűjtsük össze (az egyik ugyebár az Almenachhal együtt már nálunk van), és egy térképet is ad. A maradék négy követ eléggé durva szörnytanyákon szedhetjük össze, de mindenhol akad segítőnk, és a térkép is használható.

Stonehenge (DNy): Az ÚT-ből a hegyekbe vezető úton érhetjük el, s ott egy régi cimboránkkal találkozunk, aki egy ork talizmánt keres. A talizmánt egy élőhalott bestia viseli, és őt csak egy bizonyos tekerccsel lehet kiiktatni. A haveruktól ezt meg is kapjuk, de mentsünk állást, mer nem biztos, hogy elsőre a megfelelő ellenfélen fogjuk használni. Ha ezzel elintézzük a főcsontit, megtaláljuk nála a követ.

Kanyon (ÉNy): A játék kezdőhelyszínétől nem messze vezet felfele az az emelkedő, amelyen eljuthatunk a térképen jelzett helyig. Az emelkedőről jobbra ereszkedve egy Quentin nevű bandita rablótanyáját számolhatjuk fel, de inkább balra ereszkedjünk, ott lesz a segítőnk. Vegyük fel az itteni csontváz mellől a szörnyzsugorító tekercset, és használjuk is a továbbjutást meggátoló háromtonnás behemóton. A kanyon végénél egy csörlőt találunk, de be van ragadva, úgyhogy a cimbi segítségével tudjuk csak használni, s máris miénk a kő.

Kolostor rom (ÉK): A helyszínt a térkép alapján könnyen meg fogjuk találni, viszont rengeteget kell harcolnunk – még szerencse, hogy itt is akad egy ismerős, aki segít hentelni. A nagy vérengzés után a haver elkotyogja, hogy „csak azok a lények tudnak átjutni", és egy másik nyomként a környéken felszedhetünk egy Meatbug Transformation tekercset (hacsak nincs máris nálunk). Használjuk ezt, másszunk be a fal alatt, a túloldalon alakuljunk vissza, és használjuk a csörlőt. Itt lesz a követ rejtő láda.

Hegyi erőd (DK): A térkép alapján ezt sem lesz nehéz megtalálni, a jobboldali mocsárból kell elindulni (errefelé vettük fel az Ork Kalapácsot). Ha még nem vettük fel a kalapácsot, tegyük meg, majd térjünk vissza az itteni hídhoz, ahol Lester már vár ránk. Elmondja, hogy az erődben van egy irat, amelyre neki szüksége lenne, hatoljunk hát be az erődbe, és nyitogassuk ki a ládákat. Haverunk hamarosan olyan ládához vezet, amelyet zárnyitó készlettel nem tudunk feltörni, viszont eddigre már a ládához tartozó kulcsot is meg kellett találnunk a nagy betörésben. A ládában megtaláljuk az iratot, amiért cserébe kapunk egy Telekinesis varázslatot. Ezt rögtön aktiválhatjuk is, mire a varázslat „megérzi" a kő jelenlétét. Teleporttal vagy akrobatika képességgel jutassuk el magunkhoz a követ (vagy magunkat a kőhöz), és menjünk vissza ÚT-be. Adjuk Saturasnak a köveket és az Almenachot, majd egy nyúlfarknyi küldetést teljesítsünk még neki: kocogjunk el a Tűzmágusokhoz, és közvetítsünk köztük és Saturas között.

Negyedik fejezet – Xardas. Ha szektások vagyunk, most megint léphetünk egy rangot, és a szokásos fejezet eleji tápolást is ejtsük meg (új páncél, új fegyver stb.). Hamarosan megtudjuk, hogy világrengető esemény történt: az összes Tűzmágust meggyilkolták! Gomez bezárkózott a kastélyába, belőlünk pedig kitaszított lett (ha RT tagjai voltunk, ezen a ponton átpártolhatunk az ÚT-hez). A „belső kör" két tagját még keresik. Vigyük meg a rossz hírt, akinek gondoljuk, de Saturasnak feltétlenül. Kapunk egy rúnát, amellyel bármikor elérhetjük a Vízmágusokat, és egy új küldetés is a nyakunkba szakad: meg kell találnunk a 13. mágust, Xardast, aki sötét tornyában az Orkföld közepén él, és fekete mágiával foglalkozik. (Ha nem vagyunk mágusok, a túra előtt mindenképpen vásároljunk be Cronosnál Ice és Fire Bolt varázstekercseket.) Orkföldén lesz néhány durva harcunk, ezért elkél az Ork Kalapács és a sok területre ható varázslat kombója. Menjünk arra, amerre a Stonehenge-et találtuk, és haladjunk tovább. Az egyetlen út három őrön vezet tovább, de nem akár-

milyen strázsák ezek. Az első kőből van, zúzzuk le, és vegyük el a szívét. A második jégszörny, akit tűzvarázslattal tehetünk hidegre – istenem, de gyönyörű képzavar! –, a szívét egy jégtömb kíséretében szintén tegyük a hátizsákunkba. A harmadik tűzlény lesz, vele vízmágiával végezzünk, és fosszuk meg a szívétől. Menjünk be a toronyba, adjuk a három szívet a repülő lénynek, és cserébe kapunk egy rúnát, amely felvisz az épületben. Itt végre találkozhatunk Xardasszal, aki nem más, mint a félresikerült mágikus burok létrehozója. Semmi fontosat nem árul el nekünk, és ki vagyunk neki szolgáltatva, úgyhogy inkább húzzunk el. A toronyból teleporttal vagy vízbe ugrással juthatunk le. Az egyik magas hely tetején van egy rom, Xandars tornyától vezet oda út. Itt az Ur-Shak nevű ork sámán harcol más orkokkal – segítsünk a sámánnak. Hálából kapunk tőle egy küldetést: meg kell találnunk azt az illetőt, aki olyan kütyüt készít nekünk, amellyel sértetlenül haladhatunk át az ork településeken. Ezt muszáj teljesítenünk, jóllehet, eddigre valószínűleg közel s távol kiirtottunk minden orkot... Tegyünk jelentést Xardasnak, majd Saturasnak, végül keressük meg a Szabad Bánya felé vezető úton Gornt, és vele is beszéljünk. Ezután csevegjünk egyet Wolffal is, majd megint Gornnal, és kísérjük el a Szabad Bányába. A csörlővel nyissuk ki a kaput, majd bent zúzzuk le a szörnyeket. Ámokfutásunk közben mindent kutassunk át, és előbb-utóbb találunk egy kis mélyedésben egy könyvet és egy italt – ez utóbbit őrizzük meg. Mindig vegyük fel a leölt crawlerek maradványait is, ezek Wolf páncéljához fognak kelleni. Ha esetleg Gorn kezdene megőrülni, zavarjuk ki a kijárathoz, és egyedül menjünk tovább. A barlang mélyén levő ork rabszolga, Tarrok a segítségünkre lesz a sámán küldetésében: ha elhozunk neki négy alkotórészt, készít nekünk egy Ulu-Mulut (ami az ork barátság jelképe), és akkor az orkok nem fognak ránk támadni. A négy alkotórész: egy mocsári cápa foga, egy tűzgyík nyelve, egy árnyékszörny szarva és egy troll bőre. Ha ezeket némi szörnyhajsza keretében begyűjtjük, megkapjuk az Ulu-Mulut, és amikor kijövünk a bányából, Gorn új híreivel véget is ér a fejezet.

Ötödik fejezet – A Portál Őrizői. Wolftól szerezzünk új páncélt, majd tápolgassunk egy kicsit más kereskedőknél is, elvégre fejezet eleje van (egy számszeríjat mindenképpen szerezzünk be, ha még nincs). Keressük meg Ur-Shakot, aki két tippet is ad a templomba való bejutást illetően (Telekinesis és Ork Teleport). A csörlővel nyissuk ki a kaput, majd bent öljük meg az orkokat, vagy használjuk az Ulu-Mulut. A ládákat mindig fosszuk ki, és a kapunál teleportáljuk be magunkat a templomba. Ur-Shak elmondása szerint öt igen durva élőhalott sámán fog várni ránk, kezdjük el átvágni magunkat az elsőig a sok ránk törő csontin keresztül. Egy szobába érünk, ahol narancs, fehér és bíbor színű képeket láthatunk – innen az egyik ajtó melletti kapcsolóval juthatunk tovább. A következő szobában két kapcsolót kell megnyomnunk, majd azután hármat – ez utóbbinál jegyezzük fel, hogy milyen irányban és sorrendben voltak elhelyezve a színek a padlón. Haladjunk tovább, használjuk a baloldali kapcsolót, majd a következő szobában a jobboldalit, és menjünk be a főkapun. Itt találkozunk az első sámánnal (Varrag-Hashor), lőjük le, vagy Pyrokinesis varázslattal intézzük el, majd fosszuk ki a tetemet. Az így talált kardot szúrjuk bele a kijárat melletti furcsa alakú kőbe, majd az oszlopokon ugrálva hagyjuk el a sírboltot. Hamarosan belefutunk a második sámánba (Varrag-Unhilt), akit szintén nem lesz nehéz megölni. Ha meghal, a földön levő kaput használva jussunk fel a következő szintre, és ugorjunk le, amikor a tüskék eltűnnek. Lent nyomjuk meg a zöld gombot, vegyük el Varrag-Unhilt kardját, és használjuk a kövön. Ugorjunk le az alagútba, majd haladjunk jobbra, és ugorjunk fel. Egy újabb háromkapcsolós szobába jutunk, használjuk őket ugyanolyan sorrendben, ahogy korábban a három színt használtuk. Már a nyakunkon is van a harmadik sámán (Varrag-Kasorg), akit harcosként könnyű legyakni, de mágusként nehéz. Ha megöltük, szúrjuk a kardját a kőbe, majd térjünk vissza a sötét barlangokba, de most a másik irányba induljunk el. Egy véres szobába érünk, ahol első dolgunk legyen a kapcsoló megnyomása. Készítsük elő az íjunkat, álljunk a kapun kívülre, és lőjük meg azt a szürke követ, amelyikre a karakterünk automatikusan rácéloz. Valahogy teremtsünk fényt, és keressük meg a következő célpontot, amelyet szintén lőjünk ki. Erre kinyílik egy másik kapu, ahonnan újra egy háromkapcsolós szobába jutunk. Itt addig nyomkodjuk a kapcsolókat, amíg rá nem hibázunk a jó sorrendre – vigyázat, minden egyes rossz gombnyomás után egy démon idéződik a szobába (aki esetleg szeretne szintet lépni, itt megteheti a többszöri rontással).

Újabb kapu nyílik, amely mögött levezető harcok várnak ránk. Innen egy kisebb labirintusba jutunk. Az első szobának két kijárata van, mindkettő ugyanabba a terembe nyílik, de a baloldaliból oldaljárat vezet egy folyosóra. A következő teremben négy kijáratot is találunk, halálosabbnál halálosabb helyekre vezetnek. A két nagy szobor közötti folyosón egy örökmozgó tüskecsapda kikerülése után egy szigetekkel tarkított lávatóhoz jutunk. Egy másik az előző szobánál említett összekötő folyosó fölé vezet, egy boltívre. A harmadik, barlang-szerű kijárat egy csarnokba vezet, amelynek egyik oldalán egy kapurendszer, másik oldalán egy másik lávatóban álló oszlopegyüttes található. Végül, a negyedik járat visszavezet a kisebb szobába. Kezdjük a felfedezést az oszlopos-kapus csarnokkal. Itt találunk egy pár lezárt kaput, egy liftet és az említett lávatavat. Ugráljunk át a láva fölött az oszlopokon a terem közepéig, és használjuk az ottani kapcsolót. Ha leérünk az alapszintre, vegyük a következő szoba felé az irányt, ahol két újabb kapcsolót aktiválhatunk (mindkettő az ajtót nyitja, de az egyik szörnyeket is idéz). Menjünk tovább, liftezzünk fel, majd folytassuk az utat a szintén emlegetett összekötő folyosóra. Innen minden fontosabb helyszínre eljuthatunk, most keressük meg a Crawlerek fészkét. Öljünk meg itt minden szörnyet, és fosszunk ki minden szobát, majd irány a szigetes lávató. A tó közepén egy templom található, ide kellene eljutni. Az akrobatika képzettség használata magától értetődne, ám mégis válasszuk a jobboldali utat, arra sok harc lesz, ergo nő az XP-nk. Egymás után öljük meg a démonokat, és használjuk a kapcsolókat, majd menjünk át a hídon. A túloldalon NE a főbejáratot használjuk, hanem kerüljünk jobbra, és ugorjunk be az ablakon. A negyedik sámán (Varrag-Ruuskh) üdvözöl bennünket, köszönjünk vissza, amíg bele nem gebed, majd vegyük el a kardját. Másszunk vissza az ablakon, és a másik, tüskés hídon jussunk vissza a központi terembe. Innen ismét az oszlopos-lávás csarnokba vezessen utunk, ahol a kapukat nyitva találjuk. A szokásos tápolás és démonölés után menjünk át az ismeretlenbe vezető hídon, és rohanjunk tovább, miközben a felbukkanó ötödik sámán (Grash-Varrag-Urshat) kóstolgat folyamatosan. Ő egyelőre sebezhetetlen, de néhányszor azért találjuk el, hogy a karakterünk feljegyezze ezt az információt. Ezután szaladjunk el előle, és lépjünk ki a templomból.

Öljük meg az utunkat álló lényeket, és térjünk vissza Xardashoz. Ő megállapítja, hogy az elrabolt sámánkard (a negyediké) a mágikus Uriziel, amelyet aktiválni kell. Amíg Xardas ezzel lesz elfoglalva, átugorhatunk régi tornyába, és kifoszthatjuk. Rendezzük el minden ügyünket, mielőtt visszamegyünk a 13. mágushoz. Ha már nincs más dolgunk, látogassuk meg Saturast, ahol beszéljünk Miltonnal, és kövessük a Saturas mögötti barlangba. Már közel a vég...

Hatodik fejezet – Az Alvó Temploma. Teleportáljunk Xardashoz, és vegyük át tőle Urizielt (a játék végéig ezt a fegyvert kell hordanunk, mindenki oldja meg a saját kasztjához igazítva). Mielőtt eljátszanánk a megmentő hőst, játsszuk el a bosszúálló hőst is, és öljük meg Gomezt és barátait – rászolgáltak. Fosztogassunk, majd a legjobb cuccainkkal felszerelve látogassuk meg ismét a templomot. Öljük meg az ötödik sámánt Uriziellel, szedjük el tőle a Halállehelet rúnát (mágusként igen hasznos), majd menjünk fel a lépcsőn. Fent öt „kardhüvely"-követ találunk, mindegyikbe dugjunk egy kardot (mindegy, hogy milyet), és a következő ajtó mögött nézzük végig, ahogy Xardas elalszik. Fosztogassunk egy kicsit a templomban, öljük meg az utunkba állókat, és keressük meg Az Alvó Belső Szentélyét. Itt már csak Cor Kalomot és embereit kell ledarálnunk, de arra vigyázzunk, hogy ne támadjuk meg az Alvót. Vegyük inkább észre az őt körülvevő öt követ, és asszociáljunk a nálunk levő öt sámánkardra... Minden egyes kőért le kell győznünk egy megjelenő démonlordot, de az utolsó már a játék végét hirdeti, s a monitor előtt kivörösödött szemeink talán rendbe is jönnek, mire a Gothic 2 megjelenik...

Stöki
stoki@vogel.hu

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép [javítás] demo

MotoGP: Ultimate Racing Technology

Nagyon úgy néz ki, hogy a THQ MotoGP-je minden szimulátorrajongó álma lesz (egyébként készül PC-re is), hiszen minden benne lesz, amit egy ilyen játéktól elvárhatunk. Elsőként a szimuláció; nem csak kanyarodhatunk a motorral, hanem a versenyző súlypontját is változtathatjuk (az analóg karral), ami igen fontos lesz a kanyarok, a fékezések, no meg az egykerekezés során. A játék természetesen hivatalos licencekkel is rendelkezik, az 500 köbcentis bajnokság minden versenyzője, pályája, motorja kipróbálható lesz. No és persze a grafika sem mindennapi, főként az egyes helyszínek megvalósítása lett fantasztikus: a betont bump-mapping teszi élethűvé, a háttérben a nézők integetnek, a boxokban pedig rengeteg ember mászkál. A játék áprilisban jelenik meg Európában (a PC-s verzió dátumáról nincs hír).

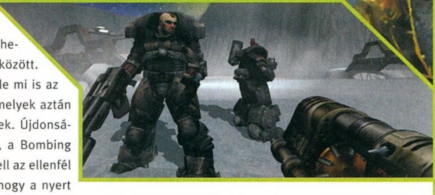
Turok Evolution

Bár az első két Turok meglehetős anyagi siker volt PC-n, a sorozat többi része már csak N64-en jelent meg; az Evolution alcímet viselő program viszont már mindhárom jelenlegi konzolra megjelenik (sajnos PC-ről egyelőre nincs szó). A játék a sorozat előzménye lesz, egy Tal'Set nevű indián kalandjait mutatja be, amelyek a végén Turokká, azaz Őrzővé válik. A fejlesztők elképesztő mesterséges intelligenciát, részletesen kidolgozott és interaktív (értsd: lerombolható) tájat, meg persze rengeteg dinót ígérnek. Elmondásuk szerint kidönthetjük majd a fákat, hogy hidat képezzünk egy folyó felett, vagy mondjuk, összenyomjunk vele pár ostoba hüllőt. Néhányszor lehetőségünk lesz arra, hogy óriási ptetandronok hátára pattanva a levegőből eregessük az áldást. Összesen nyolc fegyver lesz a játékban, melyek közül a legérdekesebbnek egy távirányítható robot látszik: ezzel bombát vagy mérges gázt juttathatunk el messzi helyekre a bőrünk vásárra vitele nélkül. Online játéklehetőségről egyelőre nincs szó, ám ez a szeptemberi megjelenési dátumig még változhat.

Wreckless

A játékfejlesztőként teljesen ismeretlen Bunkasha (más területeken viszont sikeresek: rengeteg pornómagazint publikálnak Japánban) első játéka igen jónak ígérkezik. Egy Driver-szerű autós játékról van szó, azzal a különbséggel, hogy itt a középpontban a rombolás lesz. Az elképesztő grafikán kívül a Wreckless reális fizikájával hívja fel magára a figyelmet. Az előbbire példa a több, mint tízezer poligonból álló autók hihetetlen kidolgozottsága, az utóbbira pedig az, hogy mindent elsodorhatunk száguldozás közben – telefonpóznák, bódék, parkoló autók, minden! Még az üvegfalú épületekbe is beronthatunk (irodaházak és bevásárlóközpontok előnyben), hogy ott is rendet tegyünk. Legtöbbször persze ilyen léhaságokra nem lesz időnk, el leszünk foglalva azzal, hogy körülbelül harmincan loholnak a nyomunkban, és valahogy le kell ráznunk őket. Erre viszonylag jó sanszunk lesz, mert az egész várost (Hong-Kongot) bejárhatjuk, sőt, az autópályán keresztül még a külvárosokat is megszemlélhetjük. A játék legnagyobb hibájának az tűnik, hogy nincs benne többjátékos-mód.

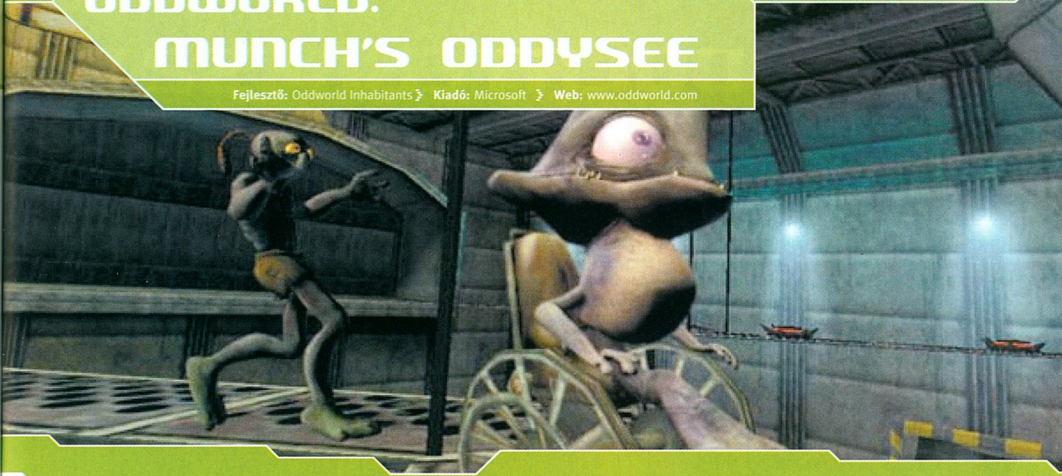
Unreal Championship



Az Unreal-családfa mostanában rettentő burjánzásnak indult. Nemcsak az Unreal 2 és az UT készülődik, de az Xbox is kap egy különleges változatot. A Championship szintén multiplayerre kihegyezett játék lesz, csakúgy, mint az UT2, azonban igen nagy különbségek is lesznek a két játék között. A történet (!) szerint hat nép küzd egymással a hatalomért, ebbe a küzdelembe szólhatunk bele mi is az egyik oldalon. Egyjátékos módban rengeteg új fegyvert, pályát, modellt, skint hozhatunk elő, melyek aztán multiplayerben is elérhetők lesznek. Újdonságot jelent a járművek használata, a Bombing Run mód, amelyben egy bombát kell az ellenfél bázisába telepíteni, valamint az, hogy a nyert mecscsek után a használt botokat fejleszthetjük – kinevelhetünk egy tohonya, ám szívós botokból álló csapatot, de koncentrálhatunk a pontosságra, vagy gyorsaságra is. Az így formált csapatot harcba vihetjük a neten keresztül is, ahol a Starcrafthoz hasonló ranglétra vár a legjobbakra. Mintegy 50 pályán bizonyíthatjuk képességeinket (lesznek letölthető pályák is), csak az nem tiszta egyelőre, hogy mikor, mert az Xboxos net (mármint a hivatalos verzió) kezdetéről pontosat egyelőre még nem tudni.

ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE

Fejlesztő: Oddworld Inhabitants **Kiadó:** Microsoft **Web:** www.oddworld.com



Oddworld: Munch's Oddysee. Oddworld világát, az itt játszódó játékokat biztosan nem kell bemutatnunk egyik olvasónknak sem, és nem csak azért, mert megjelenésük idejében hatalmas sikert arattak. Ennek oka inkább az, hogy mostani számunkban megtalálhatod a sorozat első tagját. Az első két rész (hivatalosan csak egy, mert az Abe's Exoddus bónusznak van elkönyvelve az Oddworld pentalógiában) kétdimenziós platformjáték volt, amelyben Abe-bel, ezzel a ronda de kedves mudokonnal kellett megmenteni társainkat a halál torkából (szó szerint, ugyanis sört akartak belőlük főzni). Az idióta humornak, a gyönyörű grafikának és a nehéz játékmenetnek köszönhetően a játékok világsikert arattak, a fejlesztők pedig belevágtak a következő rész készítésébe – kizárólag PS2-re. Fejlesztési nehézségek – no és cinikusok (realisták?) szerint egy, a Microsofttól kapott hatalmas summa – miatt ezt a tervet hamar megváltoztatták: a Munch's Oddysee csak Xboxra készült el.
Az új részhez új hős is dukál, akinek a neve Munch, és egy gabbit nevű nép tagja. Amolyan utolsó mohikánként küzd (mármint ő az utolsó élő tagja a fajnak) a gonosz glukkonok, illetve egyéb kimondhatatlan nevű népek ellen, akiknek kedvenc csemegéje a gabbiar (azaz a gabbit kaviár). Szerencsére Abe sem tűnt el, bevarrt szájú mudokonunk hamar találkozik is Munch-csal, és ettől kezdve együtt fáradoznak az utolsó gabbiarok megtalálásáért. Képességeik kiegészítik egymást, és ezt kell kihasználnunk a játék során – miután hőseink találkoztak, bármikor válthatunk köztük. Munch – kétéltű lévén – a vízben igen jól érzi magát, rettentő gyorsan suhan a hullámok között, ellenben a szárazföldön meglehetősen esetlen. Igaz, kis tolókocsijával hihetetlenül gyorsan tud száguldozni, ám e nélkül haladási sebessége közelít a nullához, és ugrásai is szánalomra méltók. Ezzel szemben Abe jól fut, nagyokat ugrik, ám úgy úszik, mint a nyeletlen balta. Abe másik képessége, miszerint át tudja venni az ellenfelek irányítását, ebben a részben is megmaradt, ez már csak azért is hasznos, mert amikor elhagyjuk a megszállt testet, az szétdurran.
Nagyon sok segítséget jelentenek a játékban a társak – Abe esetén a mudokon barátok, Munch-nál pedig a fuzzle nevű lények, akik tulajdonképpen kicsiny szőrgolyók óriási éles fogakkal és elképesztő étvággyal. Itt lesz jelentősége az előző részekből is ismert GameSpeak-rendszernek, amelylyel kommunikálhatunk velük: kiadhatunk támadási parancsot, munkára foghatjuk őket, vagy akár le is rázhatjuk a bandát.
A játék tulajdonképpen logikai feladatok sorozata, azonban a 3D-s világnak köszönhetően ezek néha sokkal kevésbé egyértelműek, mint az elődben: ott mindig beláttuk az egész tájat, ezért mindig (na jó, legtöbbször) lehetett tudni, hogy mit kell csinálni. Itt a nagy területeknek köszönhetően alaposan el lehet tévedni már a játék elején is.
Ennek ellenére elmondható, hogy a játék könnyebb lett, mint elődei, főként annak köszönhetően, hogy hiányoznak azok a feladatok, amelyekben másodpercre, pillanatra pontosan ki kellett számítani a cselekedeteinket – itt a játékmenet lassabb, mindig van olyan hely, ahol biztonságosan kifújhatjuk magunkat, és elgondolkodhatunk a teendőkön. Maguk a feladatok egyébként elég sokrétűek, általában arról van szó, hogy a két szereplővel felváltva cselekedve lehetővé kell tenni, hogy mindketten eljuthassanak a pálya végére. Ha egy falon Munch nem bír átugrani, akkor Abe-nek kell átdobnia; ha víz állja az utunkat, Munch-csal kell átúszni, és keresni valamilyen módot Abe átjuttatására.
Grafikailag a program mindössze egy „átlagosnál jobb"-at érdemel, a víz ugyan gyönyörű, és néhány más effekttől is eldobjuk magunkat (például ahogy a felhők árnyékot vetnek a földre), viszont néhány helyen a PS2-es múlt visszaköszön. Az mindenképpen előnyére írható a programnak, hogy sosem lassul be, még akkor sem, amikor 40-50 karakter mozog a képernyőn, ráadásul az átkötő FMV-jelenetek is ütik a Toy Story színvonalát (sőt!). A program humora is nagyon jó lett, nagyon sötét, nagyon cinikus – éppen ezért jött be nekünk ennyire! Mindent egybevetve a program nem ajánlható válogatás nélkül mindenkinek, mint mondjuk a Halo, viszont aki szereti a gondolkodós, lassú menetű játékokat, az igen jól jár vele.

PC GURU Xbox Team

ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE
CD mellékletünk sztárja, immáron Xboxon is

GONDOLATÉBRESZTŐ

Úgy volt, hogy ebben a hónapban Hancu mester fog megnyilatkozni eme rovatban, de mivel bő négyoldalas interjúban dolgozta fel igen érdekes témáját (hogy mit, az legyen meglepetés), mondandója ebbe a lapszámba nem fért bele. A következő PC Guruba viszont igen, tehát márciusban dupla terjedelmű Gondolatébresztőt olvashattok majd, de cserébe most egy oldallal kevesebbet kaptok. Ezt gyorsan ki is használom, és a régi, legendás játékok felélesztéséről írok – erre nem lenne érdemes két oldalt pazarolni, ugyanakkor nem intézhetjük el a jelenséget egy vállrándítással.

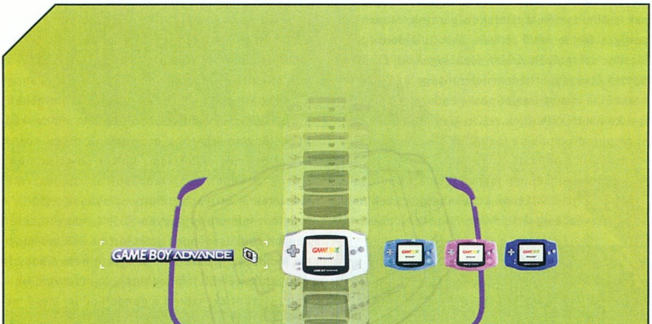
Játszd újra! Közhely, hogy amióta a játékiparban a profitfixált kiadói szemlélet váltotta fel a játékfejlesztők lelkes hozzáállását (ez már nagyon régen volt), azóta egyre több ötlet- és ihlethiányról árulkodó program kerül a boltok polcaira. A kiadókat csak az érdekli, hogy a bevétel és a ráfordítás különbsége a pozitív számok halmazába tartozzon, ezért jól bevált recepteket támogatnak, folytatásokat készíttetnek, igyekeznek kerülni minden felesleges(nek tűnő) kockázatot. Ennek a habitusnak az eredménye volt az a néhány évvel ezelőtt kialakult trend, amely a ma már ősövületnek számító, de hajdanán igen nagy sikernek örvendett Commodore-os játékok reprodukálását célozta meg. Érdekes módon az első fecskék nem sok követőre találtak, és ez nem véletlen. Az eredeti elgondolás („ha régen sok pénzt hozott, ma is tejel") ugyanis teljesen tévesnek bizonyult, és éppen az ellenkezője igazolódott be: egy felélesztett játéklegenda szinte biztos anyagi csőd...

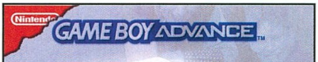
Nem a húszéveseké a világ. Ennek egyik oka egyrészt az a tény, hogy a Commodore-korszak óta eltelt 15-20 év, és az akkori játékosok legtöbbje mára már „kiöregedett" az effajta szórakozásból (ráadásul családjuk, munkájuk lett, így bizonyára nincs is idejük rendszeres játékra), az új generációk pedig eleve nem emlékezhetnek a régi nagy nevekre. Újabb torpedó a trendnek a játékok műfajának változása. Két évtizede nem voltak még first és third person shooterek, real-time stratégiák és online szerepjátékok; viszont akadt rengeteg shoot'em up, ügyességi autóverseny és szöveges kalandjáték. E műfajok egy része mára teljesen eltűnt, másik hányaduk pedig kiment a divatból – ugyan, ki játszana 2002-ben valamilyen Katakisegy Időrégész-reinkarnációval? Végül, maga az új program elkészítése hatalmas nehézség, ami a régi és új technológiák és megoldások között feloldhatatlan ellentéteket szül. Ha a fejlesztők csak a kivitelezés szempontjából tökéletesítik a régi – és értelemszerűen egyszerű – játékot, a végeredmény nem kelhet versenyre a mai játéktervezői csodákkal. Ezért bukott meg a három éve újra kiadott Lode Runner: gyönyörű, új köntöst kapott, de megjelenésekor egy ilyen műfajú ügyességi-logikai játék már körülbelül annyi megbecsülést vívott ki, mint a Windowsba beépített pasziánsz. Persze, úgy is meg lehet oldani az újraélesztést, hogy a kiadó a legújabb játékmotort veszi meg, és legjobb pályatervezőket, grafikusokat és designereketereszti a projektre – ez esetben viszont csak a két játék neve lesz ugyanaz, a régi program minden bája elvész, senki nem fog ráismerni. Ezzel a koncepcióval készült a nagyszerű Battlezone, amely egyébként végül szintén leszerepelt a kasszáknál, más okok miatt. És hogy az arany középút (új technológia, öreges játéktervezés) sem járható, azt a pár évvel ezelőtti Montezuma's Revenge bizonyította be. Ennek a játéknak a készítői egy 2D-s mászkálós programból hegesztettek Tomb Raider-klónt, miközben annyi régi játékelemet mentettek át, amennyit csak lehetett. A végeredménnyel remekül elszórakozott a maroknyi régi Montezuma-rajongó – hiszen a remake felidézte a C64-es ősi hangulatát –, ám a játékosok zöme körberöhögte egyszerű játékmenete miatt. Régi játékból élvezhető, korszerű és üzletileg sikeres feldolgozást készíteni tehát szinte lehetetlen, ezért is fogadom fenntartással az ilyen tervekről szóló híreket – most éppen a Defender of the Crown és a Last Ninja készülő PC-átirata kapcsán jutott eszembe, hogy nem kellene megbolygatni a múltat...

A korral jár. A fentiekben természetesen a PC-s piacról beszéltem, a konzolokra más szabályok érvényesülnek. A bizonyos cikkírók körében csak gunyorosan „kvarcjátéknak" nevezett csodadobozokon futó, egyszerűbb divatműfajok sokkal közelebb állnak a régi Commodore-klasszikusokhoz, mint a PC-s bestsellerek. Éppen ezért – és annak ellenére, hogy már a konzolpiac is kitermelte a maga legendáit – ésszerű próbálkozásnak tűnik az ősövületek konzolosítása. Ez az ötlet különösen a kis kézi konzolok szoftverei terén lehet gyümölcsöző, ugyanis ezeknek a szerkentyűknek a technikai tudása körülbelül egy szinten áll a régi Commodore Amigákkal. Nem csoda, hogy a GameBoy Advance hamarosan megjelenő játékai között olyan neveket találunk, mint a Cadaver, a Chaos Engine, vagy az International Karate. Sasa megmutatta nekem ez utóbbit, és teljesen ledöbbentem: ugyanaz a zene, ugyanaz a hangulat, és egy picit szebb grafika – a játék teljesen lenyűgözött. PC-n azonban ez a fajta múltidézés nem megoldható, de nem is hiányzik. Én azt vallom, hogy aki igazán komolyan veszi a nosztalgiázást, az elővesz az emulátort vagy a régi Commodore-masinát, és az eredeti programmal játszik. Éppúgy, mint 15-20 éve.

Stöki

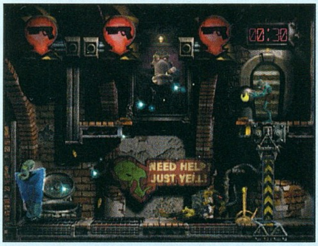
stoki@vogel.hu





CSALÁSOK

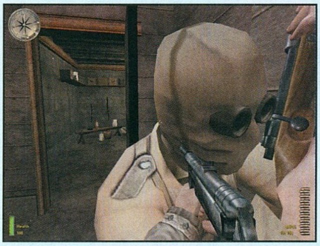
Oddworld: Abe's Exoddus. A főmenüben szintugráshoz: SHIFT-et lenyomva tartani, majd rendre LE-JOBB-BAL-JOBB-BAL-JOBB-BAL-FEL.
Ugyanitt a következő film megtekintéséhez: SHIFT-et lenyomva tartani, majd FEL-BAL-JOBB-BAL-JOBB-BAL-JOBB-LE.
A Game Options menüben, a következő pályára ugrás: SHIFT-et lenyomva tartani, majd BAL-JOBB-FEL-LE-BAL-JOBB



Medal of Honor: Allied Assault. Indítsuk a játékot a következő paraméterekkel parancssorból:
+set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1
Ezután játék közben a ~ billentyűvel nyissuk meg a konzolt, ahol megadhatjuk az alábbi kódokat:

dog	isteni lehetőségek
fullheal	teljes gyógyulás
wuss	az összes fegyver és lőszer érdekében
tele x y z	teleport a megadott koordinátákra
coord	megjeleníti a jelenlegi koordinátáinkat
kill	fájó búcsú a játékostól
weapons/(fegyver név).tik	a kívánt fegyver nevét helyettesítsük be

Fegyverek:
colt45, m2frag_grenade, p38, steilhandgranate, m1_garand, kar98, shotgun, bazooka, panzerschreck, bar, mp44, thompsonsmg, mp40, springfield, kar98sniper



Tropico Paradise Island. A diktátorok moráljával jól összefér némi csalás, úgyhogy játék közben rezzenetlen arccal tartsuk nyomva a CTRL billentyűt, miközben az alábbi kódok valamelyikét beírjuk:

pesos	20000$ üti a markunkat
contento	boldogság emelése 10 ponttal
rapido	gyors építés
exacto #	a kincstár tartalma: #

Rayman M. Valamennyi pályát és rejtett lehetőséget felfed a CD-n található rayman_m-cheat.zip fájlban található játékmentés. A kicsomagolt rayman.sav fájlt másoljuk a játék \Menu\SaveGame\ mappájába, ezzel korábbi mentéseinket egyúttal elveszítjük. A játék indítása után töltsük be a TISCALI nevű mentést.

Capitalism2. Na, vajon mire vágyik egy csíter ebben a játékban? Kifogyhatatlan tárakra, örök energiára? Nem, nem. Ugyanarra, mint játékon kívül általában mindenki: pénzre.
A SHIFT nyomva tartása mellett írjuk be: „6789“ (csak a számok), majd minden egyes ALT+C mozdulatunkat a program 10 millió dollárral honorálja.

Serious Sam: The Second Encounter. Játék közben a ~ billentyű nyitja a konzolt, ahol az alábbi kódokkal segíthetünk magunkon:

please god	paranormális képességek
please refresh	energia-feltöltődés
please fly	repülés
please tellall	minden üzenet megtekintése

A játékban szereplő további mennyiségeket tehetünk korlátlanná, ha a játék bin mappájába kicsomagoljuk a CD-n található dvnsstrn5.zip fájlt. A játék indítása előtt futtassuk az így nyert dvnsstrn.exe programot.

Operation Flashpoint. Bal SHIFT és a numerikus pad mínusz billentyűje után használhatunk néhány kódot.

Játék közben:

savegame	játékállás mentése
endmission	küldetés befejezése

Főmenüben:

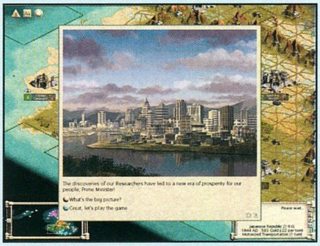
campaign	játszhatóvá teszi az összes szintet

Sim Golf. CTRL+S, majd gépeljük be a BOMBSHEEP szót. Ezután töprengjünk el, mit is tettünk. :)

Empire Earth. A januári számban megjelent kódokat néhány újabbal egészítjük ki:

i have the power	minden próféta maximális erővel bír
columbus	a halak és az állatok láthatók
friendly skies	repülési idő feltöltése

Civilization 3. Ha nem multiplayer módban játszunk, akkor a CD-n található cm-cv3tr.zip fájlban található trainer a segítségünkre lehet.
A játék mappájába másoljuk be a kicsomagolt cm-cv3tr.exe nevű fájlt, majd elindítva a következő csalásokkal kezdhetjük meg a világnak uralmunk alá hajtását:
- 100000 arany többlet
- mindig gyors termelés
- kutatás 1 kör alatt



Baldur's Gate 2. Hi Mocsy! Lenne egy pár kérdésem a BG2-vel kapcsolatban. Azt írjátok, hogy a Crom Faeyr egyik darabját (Hammer of Thunderbolts) a Temple District alatti csatornákban találom meg. De az hol van? Légy szíves, írd meg!

A War Hammer of Thunderbolt +3-as fegyvert a mindflayerek őrzik a csatornában. Ez a fegyver közvetlenül a gonosz parti után található ajtó mögött lett elrejtve. Ide csak akkor tudsz bejutni, ha megszerezted Tazoktól (Firkraag dungeon) az ajtó kulcsát.

A második az, hogy az első szinten (még mindig a csatornákban) azok az emberek mögött, akik 1000 aranyat kérnek, hogy átmenjél, van egy zárt ajtó, amit nem tudok kinyitni. Azt hogy kell? Még egy kérdés: a csatornák 3. szintjén a templomban (ahol a gyűlölködő démont kell kinyírni) nem tudok lejutni a ghoul városba, ahol a Gauntlet of Dexterityt kell megtalálni. Oda hogy kell lejutni?

A ghoul városba csak úgy tudsz lejutni, ha megszerezted már a gyűlölködő démontól a varázstárgy egyik darabkáját. Ezután vissza kell térned a szektához, s meg kell keresned Tadot, a beépített embert a verem bejáratánál. Csak ezután mehetsz le a ghoul városba.

Előre is köszönöm a válaszod!!!

Ui.: Wauukens Promenade-ben a cirkusz melletti boltban lévő boltosnál, ha meglopod, regeneration gyűrű van.

Szia!

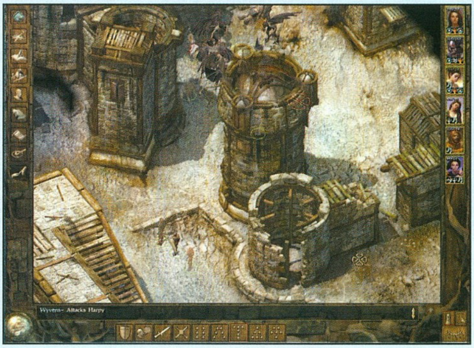
Miki

...Ja, még egy kérdésem lenne, amikor Nalia kéri a segítségem a vár megtisztításához. Na, szóval elmegyek, beszélek a kapitánnyal, aki azt mondja, hogy északon a bokrok mögött a titkos ajtó. Felmegyek teljesen északra, de a titkos ajtót nem találom, hiába várok, csak nem akar felvillanni...

A rejtekajtó megtalálásához nem kell felmenned északra, elég, ha a tábortól mész északra a térkép közepéig. Itt látsz majd egy sziklafalat, melyen kis idő múlva megjelenik a titkos ajtó (kapcsold be a detect secret képességet)

Baldur's Gate. Hello Mocsy! Van 1 problémám a Baldur's Gate 1-gyel. A Gnoll Stronghold után észrevettem, hogy Imoen 4-es szintű Thief, és hogy lehet dual-class, és csináltam belőle 1 mage-thiefet, és kiírta a recordlapjára, hogy mage-thief: mage level:1 experience:0, thief:level:4, experience:5000 inactive. Azt gondoltam, hogy mage-ként kell 1 szintet fejlődni, de ez nem jött be, utána azt hittem, hogy a 4. szintet kell elérnie, de ez se jött be. Azt szeretném megkérdezni, hogyan lehet thief képességeit aktiválni, és hogy hol található Eeriel, az a harcos, akit fel lehet venni a csapatba. Kérlek, gyorsan válaszolj. Helpppp!!!

Abban az esetben, ha dual classként viszed tovább a karakteredet, akkor a régi mesterségét csak akkor tudod újra használni, ha az új szint eggyel meghaladja a régit (jelen esetben Imoent 5-ös szinttől használhatod újra tolvajként). Eerielt nem találod meg a játékban, ő a korr. álneve, az online kalandozások alkalmával csapódott Lily kalandoraihoz.



Wizardry 8. Szia. A trynie fán honnan lehet a kék márványgolyót megszerezni?

A Blue Marble a Trynton állatkert közelében található, egy kis kunyhóban. Az állatkert utáni elágazásnál balra kell fordulni, ott van a ház, s a belsejében a márványgömb.

Szia Mocsy!

Írtátok, és a neten is olvastam, hogy a Wizardry 8-ban sgt. Kunar valójában T'Rang kém, és ki kell nyírni. Én már többször is nekiugrottam a játéknak, de sehogy se találok semmi utalást erre (lehet, hogy én vagyok a hülye). Leírnátok, hogy hogyan derül ez ki, mert testi-lelki szerepjátékosként tiltják az elveim, hogy csak azért nekitámadjak valakinek, mert a leírásban az volt, hogy kell.

A másik problémám Marten bálványa - hol is van pontosan, én nem találtam, vagy csak nem jöttem rá, hogy az az.

Köszi a segítséget:

Laci

Kunar valóban T'Rang áruló, s erre a bizonyíték (false ID) ott van nála. A szobájában van egy teleport is, mely elrepít Marten's Bluffbe. Amúgy Z'Ant fedi fel a beépített ügynök kilétét, amikor azt a küldetést adja, hogy a hegytetőn romboljuk le az Umpani kifutópályát.

Marten bálványát Marten's Bluffben találod az egyik kis toronyszobában (szemben a Rapax csapdával). Hasonlít egy dobra; amint elemeled, a képernyő elsötétedik, s az egyik karakteredet elrabolják.

Csá Mocsy!

Olvasgatom a februári számot, és látom, hogy egy emberke elakadt az Icewind Dale-ben. Próbálta már a V1.06-os patch-et is, de nem jött össze. Megindított szegény ember sorsa, mert emlékszem, anno én is a hajamat téptem, amikor ez bekövetkezett. Na mindegy, gondoltam, segejtek, legalább az őrült RPG-sek tartsanak össze...

Lényeg: az Icewind Dale UK (angol) verziójába bekerült egy marha nagy bug, nem lehet továbbjutni a 6. chapteren... Nos, a megoldás egy külön patch az angol verzióhoz, a neve: iwdukpatch.exe. Elküldeném, de több mint 6 mega,

és nem tom, mennyi a kapacitásotok, úgyhogy azt ajánlom szerencsétlen flótásunknak, keresse fel a Black Isle honlapját, ott megtalálja.
Remélem, segítettem.
U.I.: Jó a 'papír'. De tényleg.

Wild

Köszi a segítséget, a demo CD-n megtaláljátok a file-t.

Szia, Mocsy
Van két ötletem az Icewind Dale-hez:
1.: az utolsó Chapterben lehet beszélni Maiden Ilmadiával (megőrült elf papnő) a tűzóriások barlangjában; beszéd után viszont pucolás! (Jó, ha van boots of speed rajtad!) A lényeg, hogy az első tűzóriással gorombán magabiztosnak kell lenni.
2.: Joril baltája nálam érdekes hatást fejtett ki. A karakterem paladin, van axe-képzettsége, s a balta equipped állapotban +12 HP-t ad neki. Felvéve-letéve sokszor, így gyógyította is, úgyhogy halhatatlan volt (persze ez csak az ID „paused-inventory"-jával működik). Sajnos, más karakternél és Cryshal-Tiryth-ben nem működött.
Na, ennyi. azért jól jöhet. SSSzia: Smiki

Kedves Mocsy!
Engedd meg nekem, hogy tegezzelek, a 37 évemmel, azt hiszem, én vagyok az idősebb. Két dologban, illetve két játékkal kapcsolatban szeretném a segítségedet kérni.
Az egyik a Wizardry 8. Erről csak azt szeretném tudni, hogy mikor lehet végre nálunk is kapni.
Sajnos ez a remek játék még mindig nem kapható kis hazánkban, s nem is tudok arról, hogy valamelyik hazai forgalmazó behozná a közeljövőben (marad a külföldi megrendelés).
A másik a Baldur`s Gate 2. Ezzel kapcsolatban két kérdésem van: Az egyik, hogy hogyan lehet a fegyverhasználati képességekben 2 csillagnál magasabb szintet elérni (Master, Grandmaster stb. szinteket)? A lovagom 14., a rangerem (Minsc) már 15. szintű, de egyiknél sem lehet egyik képességet sem feljebb vinni.
A lovag és a ranger legfeljebb csak két csillagot kaphat. Egyedül a sima harcos érheti el a Nagymester fokozatot.
Egyébként már a játék vége felé járok. Most kellene megküzdenem Irenicus fekete sárkányával az Élet Serlegéért. És itt van a másik probléma. Ez a dög az én 12-15 szintű partim számára teljesen reménytelen. Lily a leírásban ajánlja a Time Stop varázslatot. Ez egy 9. szintű varázslat, amit a mágusok az AD&D szabályai szerint 19. szinten tanulhatnak meg, aminek az eléréséhez 3 000 000 XP szükséges. A játékban pedig - ha jól tudom - a megszerezhető XP 2 950 000-ben van limitálva. Tudom, hogy cheateléssel ezt ki lehet kapcsolni, de én szeretném e nélkül, becsületesen végig játszani a játékot. Tudnál valami jó tanácsot adni?
Nálam az elementálidézés bejött. Őket és a megidézett szörnyeket előreküldtem, aztán a harcosokat felgyorsítottam, s egyszerűen agyonvertem a sárkányt. Néhány próbálkozás után simán legyűrtem.
Előre is köszönöm.

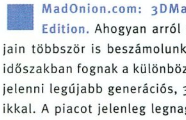
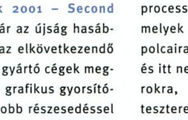
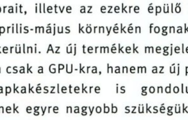
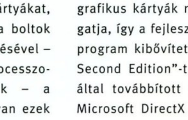
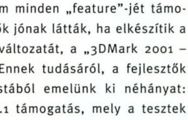
Üdvözlettel: Deák Zsolt

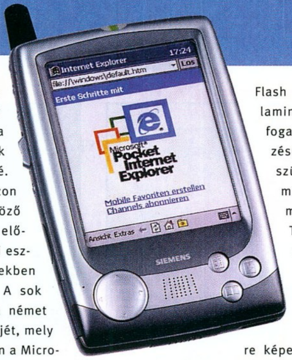
Hi Mocsy!
Mint sokaknak, nekem is a BGII-ben akadt egy kis problémám. A Temple Ruinsban megvan az egyik napkorongdarab (a szobor adta). Kérdésem a következő: hol a többi?
Három szimbólumot kell összegyűjtened. Az elsőt a szobor adja, miután helyesen válaszolod meg a rejtvényeket. A második Amuana szelleménél van, aki át is adja, amint a csontjait visszaviszed a kriptájába. A harmadik a betűs szoba mögött található, a falban elrejtve.
Ezenkívül: a fickó az Umar Hillsben azt mondta, hogy valami Ezüstsárkány vére kell egy cula elkészítéséhez. A vért(?), hogy lehet összeszedni?
Az ezüstsárkány az Underdarkban él, jóval később jutsz majd el oda.

Előre is kösz a válaszokat.
Kalamoj (Bánszki Ferenc)

ATI Technologies: európai partnerek. Alig több mint fél éve, mikor is a kanadai illetőségű ATI Technologies bejelentette szándékát arra vonatkozólag, hogy változtatna üzletpolitikáján, még senki sem sejtette, hogy ennek a nem is oly távoli jövőben bekövetkező hatása mennyire látványos változást hoz majd a cég piaci jelenlétében, részesedésében. Senki sem mert - még legmerészebb álmaiban sem - arra gondolni, hogy egyszer elérkezik az idő, mikor is az ATI „külsős" fejlesztők, illetve gyártók számára is elérhetővé teszi eladdig féltő odaadással megtervezett grafikus processzorait, éppúgy, mint ahogy arra sem, hogy a cég valaha is kivonulna az európai piacról. Az első több mint negyed éve, míg ez utóbbi most, februárban következett be! Az egyaránt drasztikus és váratlan döntés mögött ismét csak a cég megújult üzleti megfontolásai állnak, melyek révén a jövőben, a konkurens Nvidiához hasonlóan az ATI is többnyire a processzorfejlesztéseknek szeretné erőforrásait szentelni. A cég sajtószóvivőinek hó elei nyilatkozatai alapján az ATI Technologies által fejlesztett és gyártott grafikus vezérlőket a Hercules / Guillemot termékei fogják felváltani az európai régióban - akik az Nvidia fejlesztette GeForce 2 és GeForce 3 Titanium szériás processzorok gyártása során fellépő nehézségek miatt csatlakoztak az ATI immáron népes táborához. A két cég között létrejött megállapodásra egészen február közepéig lehetett úgy tekinteni, mint egy, a Hercules / Guillemot részére szóló kizárólagos szerződésre, hiszen addig a pillanatig ők voltak az egyetlen olyan cég, amelyik az ALL-IN-WONDER grafikus processzorok köré épülő kártyákra, valamint az ALL-IN-WONDER RADEON 8500DV forgalmazására hivatalos jogokat kaptak Európában. Ez azonban egy újabb bejelentést követően gyorsan megváltozott, mivel a nemrégiben alakult, s így nem túlzottan nagy szakmai múlttal rendelkező angliai Connect3D is hasonló jogokat kapott az ATI-tól, akik mostantól legfőbb európai partnerüket látják az új cégben, s ennek megfelelően szoros viszonyban fognak együtt dolgozni videokártyák gyártása, értékesítése, valamint ezek technikai támogatásának ellátása tekintetében. A sajtóközleményt követően számos spekuláció látott napvilágot, melyek mind a döntés hátterében meghúzódó érveket keresték, többek közt azt, hogy miért pont egy szinte „noname" gyártóra esett az ATI választása, mikor a Hercules / Guillemot a régió egyetlen olyan cége, amelyik már rendelkezik a komplex ALL-IN-WONDER processzoros kártyák összeszereléséhez szükséges gyártósorokkal, melyek február végén meg is kezdik működésüket. Hagyományaihoz híven a Hercules új grafikus gyorsítókártya-családjában továbbra is a „3D Prophet" fantázianevet használja; ebből jelenlegi információink szerint három típus fog megjelenni: a 3D Prophet ALL-IN-WONDER 7500, a 3D Prophet ALL-IN-WONDER 8500 DV, valamint a 3D Prophet FDX 8500 LE. A „legkisebb próféta" a szokásos ALL-IN-WONDER kivitelnek megfelelően TV-Tunerrel, s az ehhez szükséges ki-, és bemenetek mindegyikével, többmonitoros megjelenítést támogató HydraVision technológiával, valamint 64 MB DDR SDRAM memóriával fog rendelkezni, melyekből a 7500-as RADEON chip 250 MHz-en, míg a memória 366 MHz-en fog működni. A nagyobbik ALL-IN-WONDER tulajdonságait tekintve szinte teljesen megegyezik az előzővel, kivétel ez alól a 8500-as RADEON processzor, melynek órajele 230 MHz-re változott, valamint a DV kivitelnek köszönhetően a rajta található IEEE 1394 „FireWire" kontroller. Utolsó a sorban a 8500 LE, mely a 8500-as RADEON „light" verziója, s ennek megfelelően a 64 MB-nyi DDR SDRAM a processzorral azonos frekvencián, 250 MHz-en működik.

MadOnion.com: 3DMark 2001 – Second Edition. Ahogyan arról már az újság hasábjain többször is beszámolunk, az elkövetkezendő időszakban fognak a különböző gyártó cégek megjelenni legújabb generációs, 3D grafikus gyorsítóikkal. A piacot jelenleg legnagyobb részesedéssel uraló Nvidia februárban jelentette be a GeForce4 processzorcsaládot, melyből a „high-end" GeForce4 Ti 4400 / 4600-asok valamikor tavasszal, míg az alacsonyabb kategóriás GeForce4 MX GPU-k valamikor márciusban fognak kereskedelmi forgalomba kerülni. A jelenlegi legnagyobb konkurens ATI Technologies a Németországban évente megrendezésre kerülő CeBIT-en fogja bemutatni új RV250, valamint R300-as kódnévre hallgató processzorait, illetve az ezekre épülő kártyákat, melyek április-május környékén fognak a boltok polcaira kerülni. Az új termékek megjelenésével – és itt nem csak a GPU-kra, hanem az új processzorokra, lapkakészletekre is gondolunk – a tesztereknek egyre nagyobb szükségük van ezek sebességeit pontosan meghatározó programokra, alkalmazásokra. Az eddig is rendszeresen használt OpenGL alapú játékok a továbbiakban is autentikus adatokat fognak szolgáltatni, ám Direct3D téren még mindig a MadOnion által fejlesztett 3DMark számít a legnépszerűbb „benchmark" programnak. Annak ellenére, hogy a 3DMark 2001 tudását tekintve még mindig aktuálisnak mondható, a már bejelentett, s a közeljövőben megjelenő grafikus kártyák nem minden „feature"-jét támogatja, így a fejlesztők jónak látták, ha elkészítik a program kibővített változatát, a „3DMark 2001 – Second Edition"-t. Ennek tudásáról, a fejlesztők által továbbított listából emelünk ki néhányat: Microsoft DirectX 8.1 támogatás, mely a tesztek során már a Pixel Shader 1.4-es változatát használja, teljes kompatibilitás az új Windows XP operációs rendszerrel, kibővített rendszerinformáció – winchesterek, AGP beállítások -, tömörített textúrák immáron optimalizált felhasználása, valamint a „normál" és „SE" verziók eredményeinek összehasonlítási lehetősége.

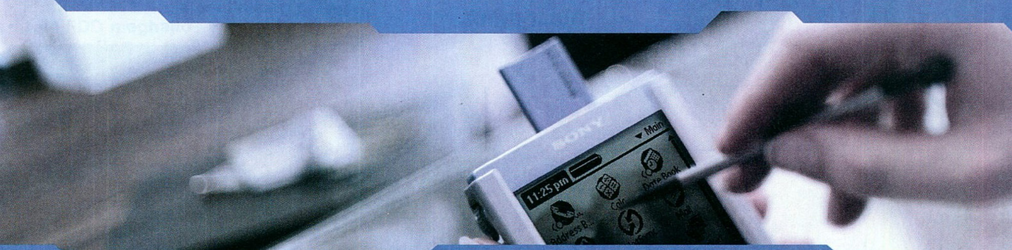








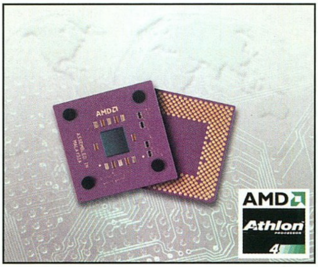
Siemens: SX45. Információs társadalmunk manapság már nélkülözhetetlen kellékének számít a mobiltelefon, mely nélkül egyesek egész egzisztenciája válhat kétessé. Eme emberek táborába tartoznak azon informatikusok is, akik a különböző megbeszélésekre, konferenciákra, előadásokra hatalmas adag elektronikai eszközt felvonultatva érkeznek, melyekben szinte egész életük megtalálható. A sok egységet leváltandó készítette el a német Siemens cég mobiltelefon PDA hibridjét, mely az SX45 névre hallgat. A „fúzió" során a Microsoft Pocket PC operációs rendszerének 2002-es verziója került implementálásra a „dual-band" GSM modulban, mely alapból 32 MB memóriával rendelkezik, ám a továbbiakban alkalmas Compact Flash memóriakártya, valamint MultiMediaCard fogadására is. Első ránézésre látszik, hogy a készüléket nagy, hátsó megvilágítást alkalmazó „touch screen" TFT-je határozza meg, mely minden esetben megfelelő kontrasztaránynyal dolgozik, s 65000 szín megjelenítésére képes. Fejlett operációs rendszerének köszönhetően egyaránt található benne egy WAP, illetve HTTP browser a neten való keresgéléshez, ám az internetkapcsolatokon kívül az SX45 alkalmas LAN és Intranet hálózatok „RAS" elérésére, mi több, egy „terminal szerver" klienssel akár gépek rendszermenedzselésre is. PDA tulajdonságaihoz tartozik a Pocket Word, Pocket Excel, Pocket Outlook – melyet USB porton a megfelelő szoftverrel szinkronba hozhatunk gépünk Outlookjával -, az MP3 lejátszó, valamint egy kalkulátor. Az egység gyors működéséről a 150 MHz-es, R4000-es MIPS processzor gondoskodik, melyet még grafikus gyorsító funkciókkal is elláttak! Működésének időtartamát tekintve a gyártók 150 óra készenléti, valamint kétórányi beszéd, vagy PDA alkalmazási időt garantálnak.

U.S. Robotics: USB ADSL Modem. Nemrégiben Magyarországot is elérte a távközlésnek az a forradalma, hogy különböző szolgáltatóktól elérhetővé váltak ADSL kábelkapcsolat létrehozatalára alkalmas eszközök, melyek egy hálózati kártya segítségével kommunikálnak gépünkkel, valamint az ADSL modullal. Akik már a „BBS"-es korszak óta figyelemmel kísérik a számítástechnika és az adatforgalmazás e területét, azok biztosan elismerően bólintanak a U.S. Robotics név hallatán. A méltán neves amerikai cég legújabban az Analog Devices-zel közösen USB csatolófelületű, minőségi ADSL modemek gyártásába fogott, melyekben a partner cég „Eagle xDSL" chipje gondoskodik a hibamentes adatátvitelről. Az egység egyaránt támogatja a WAN hálózatokat ATM-eken PPP, Route-olt Ethernet, vagy PPP Etherneten keresztüli kapcsolat esetében. Analóg és ISDN vonalra tervezett változatai egyaránt áprilistól lesznek kaphatók a hivatalos forgalmazóknál.

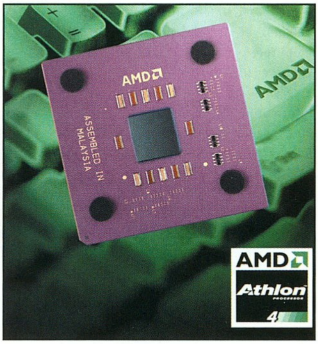
Pioneer: DEH-P90HDD. Az internet révén létrejött, folyamatosan megújuló zenei formátumoknak köszönhetően manapság egyre több emberhez és egyre gyorsabban jutnak el az ízlésével megegyező zeneművek. Ezek tárolására egyre újabb médiák jöttek létre, melyek együtt fejlődtek a szórakoztató elektronika immár valamelyest számítástechnikát is alkalmazó részével, s csak idő kérdése volt, hogy mikor jelennek meg az első olyan Hi-Fi rendszerek otthonainkban, melyek az új szabványok lejátszására és tárolására is képesek lesznek. Nyugodtan kijelenthetjük, hogy mára már elértük ezt a szintet, így a következő lépcsőfok a rendszerek minél kisebbé tétele, valamint funkcióik bővítése. A Pioneer is hasonló dolgon fáradozhatott, mikor megkezdte új, DEH-P90HDD névre keresztelt fejegységének tervezését, mely „autórádió" minden tekintetben maga mögött hagyja társait. Az AM / FM rádión kívül képes számos formátumú CD-n, illetve MagicGate Memory Sticken tárolt zene lejátszására, sőt tárolására is beépített 10 GB-os merevlemezén. Ez utóbbi a Sony által szabadalmaztatott MiniDisc formátum ATRAC adattömörítő eljárása segítségével egy előre megadott – 132 kbps stereo vagy 105 kbps joint-stereo – jelaránnyal rögzíti a tárolni kívánt zenéket az egységen belüli összes bemeneti jelforrásáról! Az előlapon egy 256x80 pixeles, többsoros kijelző tájékoztat az éppen zajló eseményekről, valamint ugyanitt jelenik meg CD-Text, Mp3, vagy MS lejátszásának esetében az aktuális szám címe, előadója. A Pioneer új készülékének tudásával arányban van ára is: nem olcsó: Amerikában mintegy kétezer dolláros áron kapható.



AMD, Intel: mobil processzorok. Az új év kezdetével, s a hivatalos „road map"-nek megfelelően megérkeztek az első információk az Intel valamint az AMD legújabb mobil komputerekbe szánt processzorairól. Az Intel részéről ez a jelenlegi legmagasabb szériás Pentium 4 processzorcsalád „M" típusjelzésű termékeinek megjelenését jelenti, melyek mindegyike a már 0,13 mikronos gyártási technológiával készülő Northwood maggal, 512 KB L2 gyorsítótárral és, akárcsak a meglévő Pentium 4-ek, ez is a cég 400 MHz-es Quad Pumped Bus megoldását alkalmazva fog forgalomba kerülni. Számos Intel által szabadalmaztatott technikai megoldás felhasználásával, mint például a Deep Sleep, a Deeper Sleep, vagy a Speedstep – mely a terheléstől függően dinamikusan változtatja a processzorfrekvenciát – sikerült a Pentium 4-M energiafelhasználását úgy beállítani, hogy az soha ne haladja meg a 2 Wattot. Hivatalos bejelentésére március 4-én kerül sor, mikor is az 1,6 és az 1,7 GHz-es modellek mellett az Intel bemutatja szintén új, mobil egységekbe szánt lapkakészletét is, az i845MP-t.

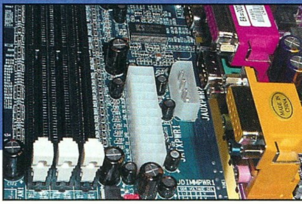


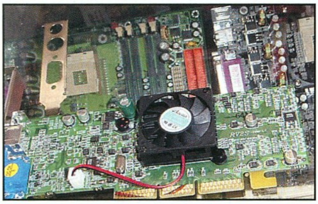
Ezzel párhuzamosan az AMD már bejelentette saját Mobile Athlon 4 1500+ processzorát, amelynek sorozatgyártására a drezdai Fab18-ban kerül majd sor. (Mint az jól látható, a mobil processzorokat is utolérte az AMD teljesítményjelölése, mely ez esetben megegyezik az otthoni számítógépekbe szánt Athlon XP 1500+ jelölésével annak ellenére, hogy a rendszerbusz különböző frekvenciájából adódóan ez utóbbi 30 MHz-cel nagyobb órajelen



fut). A magasabb órajelen működő Mobile Athlon 4 1600+ és 1700+ megjelenésére feltehetőleg csak az Intel márciusi bejelentését követően lehet majd számítani.

VIA Technologies: KT333A lapkakészlet. A VIA Technologies az utóbbi időben furcsa szokást kezdett bevezetni, hiszen egymás után jelentette meg az „A" típusjelzésű alaplapi chipkészleteit, melyek az alapváltozattól egy lényeges tulajdonságukban különböztek: működtek. Ezért sokan szkepticizmussal fogadták a cég új KT333-as lapkakészletét, mely ünnepélyes bemutatójára még január 17-én került volna sor, ám ez a gyártás során fellépő gondok miatt egy hónappal későbbre, február 20-ra módosult. A dolgok folyamatos változása miatt, valamint a vásárlók és a gyártók igényeit kielégítendő a VIA idő közben törölte a KT333-at, mivel belátta, hogy az emberek nem adnának ki feleslegesen pénzt egy olyan alaplapért, mely csak a PC2700-as szabványú DDR333 SDRAM támogatásában tér el elődjétől, s így megint csak elérkeztünk arra a pontra, ahol is egy újabb „A" típusjelzés következik, ugyanis a VIA új northbridge-ét KT333A-ra keresztelték. A tervezett KT333-tól 8x-os AGP buszos csatolófelületben, az USB 2.0-s szabvány támogatásában, valamint az új V-Link technológiának köszönhetően a north-, és a southbridge közöt 533 MB/sec-re nőtt adatátviteli sebességben tér e A meg nem erősített információk szerint a KT333 megjelenésére csak az év második negyedében l het majd számítani.





Maxtor: Personal Storage 3000LE USB 2.0. A Maxtor merevlemezgyártó cég nemrégiben jelentette meg "Personal Storage" névre hallgató 40 GB-os winchesterét azok számára, akiknek a jelenleginél jócskán több tárhelyre lenne szükségük, ám kiépített rendszerüket mégsem szeretnék, vagy nem merik megbolygatni egy újabb merevlemez beépítésével. Az egység bolti megjelenését követően alig telt el pár hét, s máris itt van a következő modell, mely elődjével azonos működési paraméterekkel rendelkezik – 5400 RPM, 2 MB memória puffer és USB 2.0-ás csatolófelület –, ám kapacitása annak háromszorosa: 120 GB! Amerikában a Personal Storage 3000LE február végétől lesz kapható háromszáz dollár körüli áron.

PENTIUM4 A LEGJOBB ÁRON!

ZENITH

- Intel Pentium4 processzorral
- Intel D845WN alaplap
- Ultra DMA100, AGP 4x, Socket 478
- 40GB merevlemez
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet

FANTASZTIKUS AJÁNLAT!

ZENITH számítógépbe a nagy teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és Intel alaplapot építettük. A 64MB-os VGA kártya, a 40GB-os merevlemez a maximális elvárásoknak is megfelel. Eljött az ideje, hogy Pentium4 számítógépet vásároljon!

- Intel Pentium4 1600MHz
- 128MB SDRAM
- 52x CD-ROM meghajtó
- GeForce2 MX200 32MB

139.900 Ft

- Intel Pentium4 1800MHz
- 256MB SDRAM
- 16x DVD meghajtó
- GeForce2 MX400 64MB+TV OUT

179.900 Ft

XPLORER

- Intel Celeron processzoral
- Ultra DMA100, AGP 4x
- 40GB merevlemez
- 128MB SDRAM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet

XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép nagyteljesítményű Intel Celeron processzorral. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Celeron 900MHz
- GeForce2 MX200 32MB
- 52x CD-ROM

99.900 Ft

- Intel Celeron 1100MHz
- GeForce2 MX400 64MB+TV OUT
- 12x DVD meghajtó

119.900 Ft

BASE

BASE számítógépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows alapú irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép memóriája és merevlemeze elegendő kapacitású a legtöbb program számára. A CD-ROM meghajtó, a hálózati kártya és a Fax Modem segítségével az InterNet elérése, Multimédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges.

- Intel Celeron processzor 900MHz
- 128MB SDRAM
- 20GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó
- SiS630 videóchip
- Ethernet 10/100 hálózati kártya
- Fax Modem 56kbps
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet

79.900 Ft

FRONTMAN LCD PC

- 15" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Celeron 1100MHz
- 256MB SDRAM
- 40GB UDMA merevlemez
- 24x CD-ROM meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- 1.44 FDD meghajtó
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA hely
- 2x USB, Infrared Port IrDA 1.1
- AC'97 hangkártya, Sztereó hangszórók
- Mikrofon és fejhallgató csatlakozó
- 369mm x 384mm x 175mm, 7.9kg

GERICOM
mobile world

Elegancia, praktikum, kimagasló teljesítmény!

339.900 Ft

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP
Számítástechnika

GEFORCE4

Új év, új GF. Megszokhattuk már az Nvidia fél éves termékciklusait, és mostanra hozzászokhattunk ahhoz is, hogy minden igyekezet és siker ellenére a cég mégsem képes mindig tartani magát a tervezett ütemezéshez. Az őszi „új architektúra” GeForce-ot fél évvel később követte ugyan a feljavított GF2, de azóta az első számú videokártya-gyártó is csúszásban van. A GF3 lekéste 2000 őszét, és az Nvidia 2001 szeptemberében is csak az emelt órajelű Titanium-sorozattal tudott előállni. Ezekért a csúszásokért alighanem a cég más piacok felé való terjeszkedése a felelős (Nforce, Xbox stb.). Más kérdés, hogy a tempó még így is igen meredek, és se a vásárlók, se a fejlesztők, se a konkurensek nem igazán tudták követni – szóval tulajdonképpen jól van ez így.

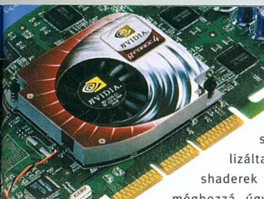
A soron következő videochip tehát nem teljesen új architektúra, hanem a GF3 kipofozása, és a keresztségben – cseppet sem meglepő módon – a GeForce4 nevet kapta. Ráadásnak az Nvidia ezúttal teljes termékcsaláddal jelentkezik, hogy minden piaci szegmenset le tudjon fedni; ezzel egy időben megkezdi a GF3 gyártásának leépítését is. A bejelentésre február 6-án került sor, és az első kártyák várhatóan 8 héten belül kerülnek a boltok polcaira – legalábbis a tengerentúlon.

A feature listára vetett első pillantás alapján a GF4 nem hozott radikális változásokat; továbbra is 0,15 mikronos csíkszélességű chipről van szó, bár mostantól az Nvidia szállítja a hűtést (amelynek jobb hatásfoka és az új tokozás magasabb órajelek elérését teszi lehetővé). A kártya DirectX 8.X-et támogat, azaz továbbra is elmarad a Radeon2-től: az 1.4-es pixel shader szabványnak ugyanis ez a chip sem felel meg. Ami viszont nagyon is feltűnő, az a RAM mennyiségének növekedése, a GF4 Ti sorozat ugyanis már csak 128 megával lesz megvásárolható. Ez afféle pszichikai határnak számít, hiszen pár éve még a gamer PC-k központi memóriája volt ekkora, és ez a lépés elsőre kicsit talán korainak is tűnik az Nvidia részéről. A tranzisztorszám növekedése a következő, ami felkeltheti a figyelmünket: 60 millióról 63-ra emelkedett, azonban az architekturális változások mértéke korántsem arányos ezzel a plusz 5%-al.

NfiniteFX II. Az első és talán legegyértelműbb bővítés a második vertex shader egység beépítése volt, elvégre a GF4 kódneve (NV25) alapján az XGPU (NV2X) rokona. A két shaderrel immár szuperskalár GPU azonban továbbra is csak egy vertex program egyidejű végrehajtására képes, tehát a bővítés pusztán a teljesítmény növelését szolgálta; erről tanúskodik az immár másodpercenkénti több mint 100 millió vertexes feldolgozási sebesség is. Érdekes, hogy az Nvidia áttért a poligonokról a vertexekre, de így legalább valamivel egyértelműbbé vált, hogy ezek csak elméleti értékek. Az Nvidia mérnökeinek elmondása szerint egyébként alapo

GEFORCE4 MX

Név	GF4 MX 4600	GF4 MX 440	GF4 MX 420
Mag	300	270	250
Memória	225/550	200/400	166/166
Sávszélesség	8 GB/sec	6,4 GB/sec	2,7 GB/sec



san optimalizálták a vertex shaderek működésén méghozzá úgy, hogy az Xboxos fejlesztők gyakorlati tapasztalataira építettek. Az első közzétett teszteredményeken egyébként ez meg is látszik, mint ahogy az NfiniteFX engine másik felét képező pixel shadereken is. Itt egyébként néhány további feature is bekerült a chipbe, így a GF4 már az 1.1 mellett az 1.2 és 1.3-as verziókat is támogatja – az 1.4-et viszont még mindig nem. Ettől függetlenül a mostanra eladott párszázezer GF3-nak köszönhetően a fejlesztők alighanem megállnak majd az 1.1 támogatásánál – de sajnos erre még mindig várni kell.

LMA II. A gyorsabb memória alkalmazásának köszönhetően a GF4 csúcsmodell immár túllépte a valószínűtlenül magas, 10 GB/sec adatátviteli sebességet, ez ugyanakkor a GF3 8,5 gigájához képest megint csak közepes előrelépésnek tekinthető. Az Nvidia célja azonban ennél a generációnál a sebesség jelentős növelése volt, és így az előző chipben debütáló LMA fejlesztését sem hanyagolták el.

A kiemelt feature-ök többsége már a GF3-ban is megtalálható volt (crossbar memóriavezérlő, Z-buffer tömörítés, gyors Z-törlés, Z-culling), az újdonságként említett cache-ek pedig eddig is a GPU-ban voltak, csak nem nevezték őket Quadcache-nek. Ennek ellenére érdemes ismét megemlíteni mindezeket, ugyanis a mérnökgárda sokat optimalizált ezeknek az alrendszereknek a működésén is; azonos órajelek mellett a GF4 kb. 15%-kal gyorsabb a GF3-nál a sávszélesség-korlátozott tesztekben. A megnövelt memória-sávszélességgel kombinálva a teljesítménybeli előny már 30 és 50% között mozog, ami pedig már igen tisztességes eredmény.

4xS

A GF4-ben megjelent új FSAA üzemmód tulajdonképpen a korábbi eljárások kombinációja; a chip először 2 mintás multisampling antialiasing használatával leszámolja a jelenetet, de vagy vízszintes, vagy függőleges irányban kétszeres felbontásban dolgozik. Utána ezt a képet kicsinyíti le a végső méretre supersampling használatával, így egyesíti a két módszer kedvező tulajdonságait.

Accuview FSAA

Az új Quincunx elrendezésben a mintákat eltolták, így mindkét érték tartalmaz valamennyi mintavételezési hibát (eddig a képpont közepéről vett mintánál a hiba 0 volt, a másiknál pedig maximális mértékű). A jelfeldolgozás sajátos matematikájának köszönhetően azonban ez az összeállítás jobb, pontosabb eredményt, azaz szebb antialiasinget eredményez.

Accuview FSAA. A HRAA-t is leváltották, és a GF4-ben már az Accuview antialising eljárásokkal találkozhatunk. A 2x, 4x és Quincunx módok itt is multisamplingre épülnek, azaz képpontonként csak egy textúramintát vesznek, így takarékoskodnak a sávszélességgel. Az új implementációknál azonban a Quincunx minta-elrendezésén javítottak valamelyest ezen kívül részletesebben nem tárgyalt eljárások bevezetésével sikerült a teljesítményt is megnövelni. Feltételezhetően a framebufferben található rész-képek összekombinálását építették be a RAMDAC-ba, így tovább csökkentették a memória használatát. Az eredmények mindenesetre lenyűgözők: a GF4 a legtöbb esetben 2x vagy Quincunx FSAA használatával nagyjából ugyanolyan gyors, mint a GF3 Ti 500 a nélkül! Ez egyben a magyarázat a 128 MB videomemória bevezetésére is; ezekkel a videokártyákkal már korántsem értelmetlen 1280-as vagy 1600-as felbontásokban antialiasinget használni, márpedig ahhoz a 64 mega kevés lenne.

NView. Az Nvidia újabb fontos lépésként (és nyilván az ATi hasonló törekvéseire is reagálva) mostantól minden videokártyáját két kimenettel fogja szerelni, tehát a chipek duál 350 MHz-es RAMDAC-okat tartalmaznak. A korábban a GF2 MX-ben Twinview néven bemutatkozó technológia szoftveres és hardveres oldalán is igen sokat fejlesztettek; a gyakorlati tapasztalatokról a hamarosan érkező GF4 tesztben számolunk majd be :).

GF4 Ti, MX, Go. Említettem már, hogy a GF4 teljes termékcsaládot jelent; a három változat a Titanium, az MX és a Go neveket kapta. Az új magot azonban csak a Ti sorozat használja, az MX és Go változatok ugyanis az NV17-re épülnek. Ez a chip pedig csak két pixel pipeline-nal rendelkezik, és nem támogatja a DX8-as vertex és pixel shadereket; ugyanakkor tartalmazza az Accuview FSAA-t és az LMA II egyszerűsített változatát. Ezeknek a feature-öknek köszönhetően igen jó teljesítménnyel rendelkezik, és sok esetben állva hagyja a GF2 családot. Az is látható azonban, hogy a GeForce4 MX megnevezés igen szerencsétlen, hiszen a kártya tudásában még a GF3-tól is elmarad. Ezzel a sajnálatos lépéssel az Nvidia igencsak keresztbe tett a DX8-as feature-ök elterjedésének, hiszen a fejlesztők csak olyan effekteket fognak támogatni, amelyeket a vásárlók legalább fele képes kihasználni – márpedig ha a GF4 MX elterjed, akkor rontani fog ezen az arányon a pixel és vertex shaderek szempontjából.

A reményt jelen esetben a konkurencia jelenti, az ATi ugyanis több új Radeon2-es kártyát is bejelentett, például emelt órajelekkel és 128 MB memóriával, továbbra is 200 dolláros áron. Ezáltal az árháború folytatódni fog, és sokan számítanak egy versenyképes árú GF4 megjelenésére is.

Vélemények. A GF4 megjelenése – előre látható módon – alaposan megosztotta a közvéleményt. Sokan az első adatok alapján csalódottságuknak adtak hangot, hiszen a GF3 óta eltelt 1 év után valami forradalmibb előrelépést vártak. Akadnak azonban, akik elégedettek az Nvidia új üdvöskéjével, és a PC Guru stábja is ebbe a táborba tartozik. Az új feature-ök egytől egyig azonnal kihasználhatók, és látható előrelépést biztosítanak még egy GF3-hoz képest is. Az egész architektúrán látszik a csiszoltság, az optimalizálás – erről tanúskodnak a már-már hihetetlen első teszteredmények is (pl. Quake3 demo001 1600*1200 – 160 fps). Akadnak, akik feleslegesnek tarthatják ezt a teljesítményt; a magunk részéről viszont már régóta vártunk használható FSAA-t nyújtó kártyára, na meg az Unreal 2 engine is itt kopogtat már, amelyhez a régi versenyzők várhatóan nem lesznek elegendők. Az Nvidia pedig nem állhat meg, hiszen a konkurencia sem alszik; az év végére várható NV30-ról azonban egyelőre még pletykák sincsenek.

Laa-Yosh
laa-yosh@mail.datanet.hu

GEFORCE4 TITANIUM

Név	GF4 Ti 4600	GF4 Ti 4400	GF4 Ti 4200
Mag	300	275	225
Memória	325/650	275/500	250/500
Sávszélesség	10,4 GB/sec	8,8 GB/sec	8 GB/sec

UNREAL ENGINE II

Noha a 3D-s forradalom kezdete óta már lassan fél évtized telt el, a videokártyák fejlődésének lendülete továbbra is töretlennek látszik. Az Nvidia tartja féléves termékciklusát (noha komoly technológiai előrelépésekre csak évente kerül sor), az ATi pedig összekapta magát, és igazi konkurenciának bizonyult. Az idei év emellett talán még újabb meglepetésekkel is szolgálhat majd, és az egyes chipek egyre eltérőbb felépítése miatt már amúgy is nagyon nehéz a nyers teljesítményadatok alapján összevetni a piacon található kártyákat. A folyamatos fejlődés miatt pedig a tesztprogramok, benchmarkok is elavulnak; például a még mindig alapvető értékelési mutató, a Quake3 alatti teljesítmény egy 1999 végén megjelent engine-re alapul. A 3Dmark újabb és újabb kiadásai persze mindig rendelkezésre állnak, de megbízhatóságukat az Nvidiával való egyre szorosabb összefonódás, valamint a Max Payne konzolra portolása során nyilvánosságra került információk (az engine nem éppen mestermű) alaposan kikezdték.

Az új, megbízható és korszerű D3D-s tesztprogramra mutatkozó igényt felismerték az Epic programozói is – ők azok, akiknek az Unrealt és az Unreal Tournamentet köszönhetjük, valamint a talán legtöbb példányban licencelt FPS engine-t. Tim Sweeney az utóbbi éveket a motor folyamatos fejlesztésével töltötte, és mostanra lecserélésre került a 3D-s megjelenítésért felelős programrészek többsége. A jelenlegi, 848-as build már erősen T&L támogatásra kihegyezett változat, támogat csontváz-animációt, külső és belső terek megjelenítését, összetett multitextúrázási effekteket és egyéb nyalánkságokat. Ami azonban még fontosabb, hogy ez az engine csak az idén legalább egytucatnyi játék alapjául szolgál majd, tehát ideális eszköz a mai videokártyák teljesítményének valós körülmények közötti felmérésére. Az Epic nem hagyta ki ezt a lehetőséget, és hozzá is láttak az Unreal Performance Test elkészítéséhez.

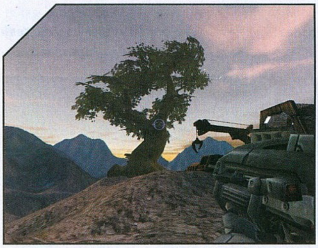
Maga a tesztprogram lényegében az Unreal engine jelenlegi legfrissebb verzióját tartalmazza, valamint egy külső terekből álló tesztpályát. Ezt repüli körbe a kamera egy előre rögzített útvonalon, miközben a játék engine még 14 AI karaktert (botokat) mozgat a terepen. A CPU tehát kap némi terhelést; a GPU meghajtásáról pedig a poligonszám nagyságrendbeli emelése gondoskodik, a teszt ugyanis képkockánként átlagosan 100 000 (!) poligont rak ki. A textúramennyiség pedig nagyjából a nyolcszorosára növekedett az Unreal Tournamenthez képest, bár ebben a DXTC textúratömörítés használata is szerepet játszik. Itt kell megjegyeznem azt is, hogy a teszt kissé túlságosan is szigorú; az elkövetkezendő Unreal engine-es játékok többsége ennél azért jobb teljesítményt fog nyújtani, szóval nem kell elkeseredni, ha kedvenc videokártyánk csak 20 fps-t képes elérni :). A tesztprogrammal egyetlen bajunk lehet csak: egyelőre még nem érhető el a nagy nyilvánosság számára (ennek okaira még visszatérünk). Az első szerencsés, akinek jóvoltából a világ még-is értesülhetett erről a kezdeményezésről, a jó öreg Anandtech hardveres oldal volt – a srácok elvileg az Epic szomszédságában tanyáznak, és jóban vannak Tim Sweeney-vel is. Az első eredményeket nemrégiben publikálták is a neten, és bizony a rangsor igen változatosan alakult.

Az internetes eredményeken jól látható, hogy a Radeon 8500 és a GF3 Ti500 küzdelme az első helyért többnyire az ATi kártya győzelmével zárul. Az R200 640*480-as felbontásban jó 80 fps-sel teker, 1024*768-ban már csak 50-nel, és 1600*1200-ban már a GF3 a nyerő, bár a teljesítmény itt már alig 25 képkockára elegendő. A középmezőny (DX8-at nem támogató kártyák) érdekesen alakul; a Radeon 7500 teljesít a legjobban, kivéve az 1024-es felbontást (ennek valami driver bug lehet az oka). Magasabb felbontásokban azonban ezek a kártyák már igencsak visszaesnek, és csak az új generációs chipek teljesítményének felét képesek produkálni. Ennek egyik fő oka egyébként az, hogy a százezer megjelenített poligon ellenére a teszt még mindig a fill rate-re érzékenyebb, már a közepes felbontásokban is.

Anandék bedobtak egy váratlan versenyzőt is a T&L-es kártyák közé, mégpedig a Kyro II-t – az eredmények pedig kifejezetten jók, a GF2 és az MX kártyák között helyezkednek el. Ebben bizonyára az Athlon XP 2000+ proci is szerepet játszott, hiszen a GF1 T&L egységét még mindössze 5-600 MHz-es processzorok mellé szánták. Emellett a Kyro eredményei sajnos nem tekinthetők valósnak, ugyanis a chip nem támogatja a cube mapeket. Ezt a feature-t az Nvidia a cubic environment mapping kapcsán dobta be a köztudatba, de mivel igen sajátos technológiáról van szó, ezért a programozók sok más felhasználást is találtak hozzá a tükröződések megjelenítésén kívül. Az új Unreal engine is sok esetben alkalmazza a cube mapeket; azokon a videokártyákon pedig, amelyek nem támogatják ezt a feature-t, egyszerűen nem kapcsol be bizonyos effekteket, azaz a Kyro és a GF2 MX-ek eltérő látványt produkálnak.

Ez egyébként azt is mutatja, hogy a teszt jelenlegi formájában még nem érett meg a nyilvános használatra, hiszen az eredmények az ilyen apróságok miatt még nem egyértelműek. Ettől függetlenül már alig várjuk, hogy az UPT2002-t felvehessük a PC Guru tesztlabor-arzenáljába.

Laa-Yosh
laa-yosh@mail.datanet.hu



ABIT Computer Corporation
3F, 79-7, Sec. 1 Hsin Tai Wu Road. Hsi-Chi, Taipei Hsien, Taiwan, R.O.C. Tel:886-2-26981888 Fax:886-2-26981811, 26981822

Mycom

Mycom
Tel:06-1-204-4544/06-1-204-5444 Fax:06-1-204-7444
E-mail:mycom@mycom.hu http://www.mycom.com.hu

ALTEC LANSING HANGRENDSZEREK

Meglehetősen sok regenerálódással töltött nappal fordult már újabb mozgalmas éjszakába, mióta utoljára Altec Lansing hangszórórendszereket mutathattunk be a PC Guru hasábjain. Mindez természetesen nem valamilyen, a patinás gyártóval szembeni ellenérzésre vezethető vissza, mindössze arról van szó, hogy a szakadatlanul érkező Cambridge SoundWorks, Klipsch, Philips stb. termékek egy időre háttérbe szorították ennek a gyökereit egészen az 1920-as (!) évekig visszavezetni képes cégnek a modelljeit. A multimédiás hangszórórendszerek terén egykor egyeduralkodónak számító Altec Lansing bizonyos mértékű térvesztése egyébként nemcsak a mi kis zárt világunkban volt megfigyelhető, ti. az amerikai vállalat piaci részesedésének zsugorodása világszinten is együtt járt a médiából való közel teljes kiűzetéssel. Ahhoz, hogy a fenti állítás igazáról meggyőződjünk, elegendő csak a PC-s audiotechnikai irányultságú weboldalakat áttanulmányozni: nem elég, hogy Altec Lansing gyártmányokat bemutató cikkekkel csak elvétve találkozhatunk, a multimédiás hangszórórendszerek virtuális Mekkájaként számon tartott site ráadásul teljességgel negligálja is a cég és termékeinek létezését. Ilyen körülmények között különösen örömünkre szolgált, hogy alkalmunk nyílott az Altec Lansing legújabb termékcsaládjaihoz tartozó 641-es és ADA890-es modellek tesztelésére.

641. Eme rendszer technikai specifikációinak áttanulmányozásakor óhatatlanul is az az érzés kerített hatalmába, hogy a Klipsch Promedia v400 vetélytársának szánták. A lenyűgöző összteljesítményen (400 W) túl a döbbenetes erejű mélynyomó (két 6,5" mélysugárzó) és a meggyőző hangminőségű szatellitek (természetesen külön, 1" ill. 3", magas és középsugárzóval) adják ennek a 4.1-es modellnek a legnagyobb erősségeit. S persze a hihetetlenül eltalált design: úgy tűnik, hogy az ATP sorozat megjelenése óta az Altec Lansing ezen a téren egyszerűen képtelen hibázni. A 641-es szerény véleményem szerint egész egyszerűen a jelenleg elérhető legszebb hangszórórendszer, egyedüli vetélytársaként talán csak az a szintén az amerikai gyártó jegyezte 4100-es említhető, amely a hasonlóképp ütős külalak okozta vizuális sokkot még a flat panel technológia felvonultatásával (vagyis különlegesen vékony szatellitekkel) is fokozza. A jel/zaj viszony (70 db), a THD (3%) és a frekvencia-átviteli (27 Hz-20 KHz) értékek első látásra talán kevésbé tűnnek meggyőzőnek, ám a teszt egyáltalán nem igazolta előzetes balsejtelmeimet, sőt... A 641-es ugyanis hangminőség terén teljesen egyenrangú ellenfele az etalonnak számító Promediának: talán nem rendelkezik olyan "gyomorforgató" basszussal, mint a Klipsch üdvöskéje, azonban a mély, a közép és a magas tartományok egymáshoz viszonyított arányát sikerült kiemelkedően jól eltalálni, mondhatni az összhatás csaknem tökéletes. Ha ehhez még hozzávesszük, hogy a 641-est a Promediától eltérően 3 különböző (Játék, Sztereo, Zene+ /sztereo 2x/) üzemmódban is használhatjuk, valamint hogy távirányítóval, sőt, az analógon túl digitális bemenettel is rendelkezik... nos, akkor akár könnyedén juthatunk arra a következtetésre is, hogy a Videologic Sirocco Crossfire mellett ez a jelenlegi legjobb, alapvetően PC-s játékokhoz szánt hangszórórendszer.

ADA890. Ha elfogadjuk azt a feltételezést, hogy az Altec Lansing a 641-essel a Promediának kívánt konkurenciát állítani, akkor szinte egyértelműen adja magát, hogy ezt a modellt a Cambridge SoundWorks Desktop Theatre / Inspire sorozat tagjaival állítsuk párba. Ugyanis amíg a fent bemutatott rendszer elsősorban a gamer társadalom kegyeiben kíván járni, addig az ADA890 inkább az "univerzális" felhasználókat célozta meg, vagyis azokat, akik a játékokon túl némi PC-alapú házimozizást, vagy zenehallgatást sem vetnek meg. Ennek megfelelően eme 4.1-es modell korántsem rendelkezik olyan teljesítménymutatókkal (60 W-os mélynyomó, 15 W-os szatellitek), mint a 641-es, viszont brutálisabb testvéréhez képest számos többletszolgáltatással bír. Közülük is elsőként említhető a Dolby Digital és Pro Logic dekódolás képessége, amely hatékonyan egészíti ki a 641-es esetében már említett három alapüzemmódot. Habár design terén az ADA890 jóval visszafogottabbnak tűnik, ezt nagyszerűen ellensúlyozza néhány praktikus megoldással: pl. az elülső és a hátulsó szatellitek igény szerint egybeépíthetők, vagy szétválaszthatók - előbbi főleg zenehallgatáskor, míg utóbbi elsősorban DVD filmek lejátszásakor tehet jó szolgálatot.

A teljesítményen és funkcionalitáson túl amúgy a két Altec Lansing rendszer technikai specifikációi csaknem azonosak, ennek megfelelően a hangminőségük között sincs egetverő különbség. Személy szerint e téren talán a THX minősítéssel is ellátott ADA890-et érzékeltem egy kicsikét erősebbnek, de ez tényleg merőben szubjektív megfigyelés, ráadásul a 641-esnek ott van a maga kis további 300 wattja... A két modell közül választani tehát meglehetősen nehéz feladat, ebben elsősorban az jelenthet segítséget, hogy pontosan milyen célra is akarjuk felhasználni őket. Abban viszont meglepően könnyű konszenzusra jutni, hogy mindkét Altec Lansing rendszer remek vétel, kategóriájának egyik legjobbja.

Joshua
joshua7401@hotmail.com

ALTEC 641
Pixel Multimédia Tel.: 266-6059

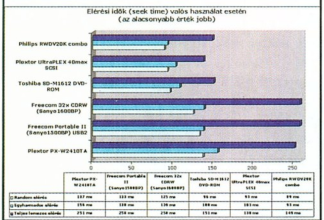
ALTEC ADA890
Pixel Multimédia Tel.: 266-6059

FREECOM PORTABLE II CDRW

A SCSI UTÓDAI. Eleddig sajnálatos tényként kellett elfogadnunk, hogy hordozható CD-írók mobilitásáért cserébe jelentősen lassabb CD-írási sebességgel kellett fizetnünk, mint a belső CD-írók használata esetén. Ez alól csak a SCSI csatolású mobil írók jelentettek kivételt, de ezeknek a használatát nagyban nehezítette a SCSI csatolás kimondottan ritka és drága mivolta. Átlagos, egyszerű adminisztrátori feladatokra épített gépek, különösen költségérzékeny környezetben biztosan nem tartalmaznak SCSI csatolót. Márpedig egy mobil CD-író akkor hasznosítható legjobban, ha minél több géphez kapcsolhatjuk hozzá mindenféle komolyabb beruházás, átépítés nélkül. A SCSI-n kívül még két nagyobb sebességű csatolás áll rendelkezésünkre, az USB szabvány (különösen annak újabb, 2-es változata) és az IEEE 1394, közismertebb nevén a FireWire rendszer. Jelenleg még egyik sem tekinthető alapfelszerelésnek a mai alaplapokon, de az USB-2-es alaplapi chipkészletek már az ajtóban kopogtatnak, és a FireWire illesztést megvalósító kártyák ára sem olyan borsos – ráadásul ma már univerzálisabban felhasználhatók, mint a hasonló árban csak alapszolgáltatást nyújtó, olcsóbb SCSI csatolók. A SCSI csatolás tehát lassan és visszavonhatatlanul kezd eltűnni a kommersz piacról (professzionális területeken persze még mindig nincs alternatívája), a belső meghajtók igényeit ugyanis maradéktalanul képes kiszolgálni az utóbbi időben sokat fejlődött ATAPI szabvány.

A külső eszközök piacán az egy-két évvel ezelőttre várt, de napjainkra beért USB dömpingnek köszönhetően az USB végre-valahára nem csupán kuriózum és technikai ritkaság, hanem számos eszközt (modemeket, játékvezérlőket, szkennereket, beviteli eszközöket, hordozható meghajtókat, kártyaleolvasókat) vásárolhatunk az alaplapok 99%-án megtalálható csatoláshoz. Az USB következő generációs változata is minden bizonnyal nagyon sikeres lesz, bár eleinte – elődjéhez hasonlóan – kissé mostoha fogadtatásban részesült (a Windows XP-ben sincs alapból driver hozzá), és az alaplapokon csak tavasztól-nyártól lesz jellemzően alapfelszerelés. Szerencsére az USB-2 adaptert egy PCI-os kártya képében is beilleszthetjük a gépünkbe. Ilyen esetben az alaplapi, „régi" USB vezérlőt a BIOS-ban kikapcsolhatjuk, mert az új csatoló visszafelé kompatibilis az első generációs USB estközökkel is. Ennek köszönhetően erőforrásban sem lesz hiányunk – a PCI-os USB-2 kártyák ugyanúgy egy IRQ-t igényelnek, mint az eredeti alaplapi vezérlők, és nagyon jól tűrik az IRQ-megosztást más kártyákkal.

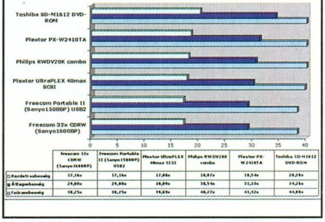
A PORTABLE II. A Freecom Portable II névre keresztelt külső CDRW meghajtója egy szép nagy dobozban érkezett (több kisebb doboz társaságában, amelyek tartalmáról kicsit később mesélek). A dobozból egy vaskos, ijesztően jó külsejű meghajtó huppant a kezembe. A többszörösen befóliázott, védőburkolatban pihenő Portable II meghajtón egyetlen pillantással felmérhető a Freecom cég folyamatos fejlődésének jelenlegi állapota. Eltűntek a pár évvel ezelőtt még kicsit olcsónak tűnő, kissé „kínaipiacos" beütések, a Portable II meghajtó anyaga, külleme professzionális. A dobozban megtaláltam a meghajtó hátuljához kapcsolható átalakítót, amellyel az eszköz bármilyen USB-1 vagy USB-2 aljzatú számítógéphez csatlakoztatható. A műanyag tokban egy 24x-es, Sanyo CRD-BP1500P meghajtó kapott helyett, amelynek előlapja és tálcája a külső házhoz lett igazítva – az egész nagyon harmonikus összképet sugároz. Súlya persze van szegénykémnek, de mivel a hálózati adapter külön egységként kapcsolható hozzá, ezért nem olyan robosztus, mint a régebbi, „kétemberes" SCSI házak. Mivel a tesztelésre használt ABIT TH7-II alaplapon nem található USB-2-es csatolás, ezért a korábban említett kisebb dobozok egyikét bontottam ki következő lépésként. A kis dobozkában egy Freecom USB-2 PCI Card lapul, ez külön vásárlandó meg – de olyan Portable II csomag is kapható, amelyhez ez alapból jár. A kártya telepítése Windows Millenium és Windows XP alatt egy percet sem vesz igénybe, a mellékelt floppy lemezen minden jelenlegi MS oprendszerhez található driver (Win98SE-től felfelé). A Windows XP újraindítás nélkül tudomásul vette az új USB vezérlőt, és a csatlakoztatott Portable II meghajtó rögvest meg is jelent meghajtók között. A CD-író alkalmazások közül a Nero és a CloneCD programok kapásból képesek voltak dolgozni vele, a CDRWIN még olvasóként sem látta, a DiscJuggler némi kis rásegítés után (kicsit megszerkesztettem a CD-írók kezeléséhez használatos adatbázis-fájlját) szintén megtanulta kezelni. A Portable II hivatalosan a Nero 5.5 OEM változatát tartalmazza.



	Plextor PX-W2410TA	Freecom Portable II (Sanyo1500BP)	Freecom 32x CDRW (Sanyo1600BP)	Toshiba SD-M1612 DVD-ROM	Plextor UltraPLEX 40max SCSI	Philips RWDV20K combo
Random elérés	137 ms	133 ms	125 ms	96 ms	93 ms	89 ms
Egyharmados elérés	156 ms	138 ms	139 ms	108 ms	103 ms	93 ms
Teljes lemezes elérés	251 ms	258 ms	258 ms	151 ms	138 ms	149 ms

CSATOLÁSOK. A tesztek során kipróbáltam a Freecom FireWire kártyáját is, de mivel az átviteli sebességek teljes egészében megegyeztek az USB-2 csatolással mért adatokkal, ezért erre külön nem térnék ki. Valószínűleg mindkét csatolás messze nagyobb átviteli sebességre képes, mint amekkorát egy ilyen meghajtó igényel, ezért egyeztek meg a mérési eredmények. Még további dobozokat bontogatván megtaláltam a párhuzamos porthoz való átalakítót is – becsülettel ki is próbáltam, de aki 4x-es sebességre „kényszerít" egy ilyen remek külső eszközt, az „meg is érdemli". Sajnos ennél többet a nyomtató mellé – vagy helyére – kötött CD-író nem tud produkálni, ezért tanácsosabb az USB-2 vagy FireWire csatlakozási lehetőséget előnyben részesíteni. A párhuzamos adapter a kompatibilitást ugyan növeli, de nagyon lassú a fejlettebb csatolásokhoz képest.

ÖSSZEHASONLÍTÁS. A meghajtót írás szempontjából a Freecom 32x-es belső írójával és egy 24x-es Plextor íróval vetettem össze; mondhatom, nagyon megállta a helyét. Olvasási tesztekben egy Plextor UltraPLEX 40max, egy Toshiba SD-M1612, egy Philips RWDV2010K combo és a fenti két író olvasási eredményeivel hasonlítottam össze. Az írási tesztekben némileg – tényleg csak hangyányival – gyengébb értékeket mutatott fel, mint a 24x-es Plextor, de ez nem a külső csatolásnak róható fel, mivel a Freecom 32x-es, belső írója ugyanezeket az értékeket adta, amikor a Portable II sebességéhez igazítottan lemértem a teljesítményét. Ez tehát valószínűleg a Sanyo írók sajátossága (a belső 32x-es Freecom valójában egy CRD-BP1600P). A hasonlóságuk megmaradt az olvasási tesztek eredményeiben is, amelyek egyébként – főleg CD-R lemezek esetében – a 24x-es Plextor író eredményeinél többször is jobbak voltak. A Freecom Portable II a következő generációs, idén megjelenő PC-k tökéletes külső kiegészítője lesz, gyakorlatilag a Sanyo/Freecom íróktól megszokott minőséget és tudást nyújtja kényelmes, külső eszközként. A múlt hónapban tesztelt 32x-es Freecom íróval ellentétben a használható lemezek elérhetősége sokkal jobb (szinte mindenütt kapni 24x-es CD-R korongokat), ennek köszönhetően minőségileg sem hagy maga után kívánnivalót, még a legnagyobb írási sebesség használata esetén sem.

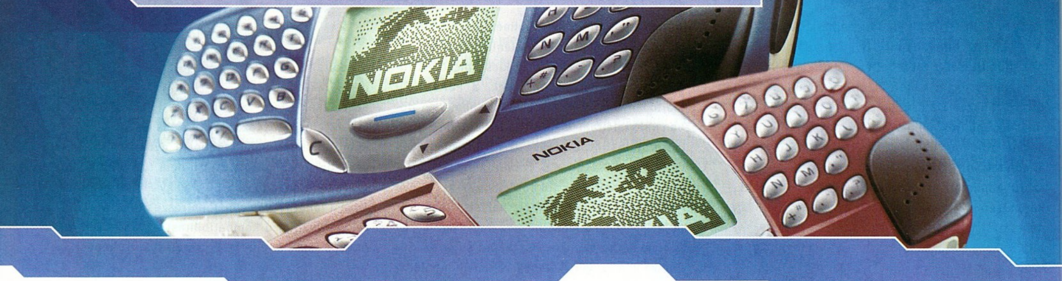


	Freecom 32x CDRW (Sanyo1600BP)	Freecom Portable II (Sanyo1500BP) USB2	Plextor UltraPLEX 40max SCSI	Philips RWDV20K combo	Plextor PX-W2410TA	Toshiba SD-M1612 DVD-ROM
Kezdeti sebesség	17,16x	17,16x	17,80x	18,07x	18,54x	20,29x
Átlagsebesség	29,80x	29,80x	30,09x	30,54x	31,33x	34,26x
Csúcssebesség	38,25x	38,25x	39,69x	40,27x	41,32x	44,88x

PPéter
ppeter@cdgrab.hu

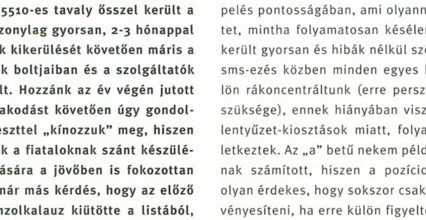
FREECOM PORTABLE II CDRW
www.multimedia.hu

NOKIA 5510



Az utóbbi időszakokban szinte kivétel nélkül olyan Nokia mobilok láttak napvilágot, melyek korábban nagy nyilvánosságot kaptak, mert valamely korábbi változat felújításának számítottak. Ezzel szemben az 5510-es tavaly ősszel került a köztudatba, és viszonylag gyorsan, 2-3 hónappal az első információk kikerülését követően máris a márkakereskedések boltjaiban és a szolgáltatók kínálatában landolt. Hozzánk az év végén jutott el, majd rövid tanakodást követően úgy gondoltuk, hogy tartós teszttel „kínozzuk" meg, hiszen szeretnénk ezeknek a fiataloknak szánt készülékeknek a bemutatására a jövőben is fokozottan koncentrálni. (Az már más kérdés, hogy az előző számunkban a konzolkalauz kiütötte a listából, így aztán ez a fordulat végképp tartós tesztet eredményezett:))

Az 5510-est elsőként egy üvegablak mögött tudtuk megszemlélni, akkor az volt a benyomásunk, hogy a képekhez képest valamivel kisebbnek tűnik. Az első kicsomagoláskor is ez volt az érzésünk, ám a hosszabb használat alatt már inkább feleslegesen nagynak bizonyult. A kialakítása során a fejlesztők érdekes újítással próbálkoztak: szakították a hagyományos formákkal, és a kijelzőt a teljes kiosztású billentyűzet közé ékelték. Ennek lett az eredménye, hogy a készüléket többnyire keresztbe fordítva tudjuk használni, bár telefonáláskor visszatérünk a rendes, hosszanti irányú fogásához. A kezelő felület vitathatatlan érdeme, hogy már-már a kommunikátor kategória lehetőségeit csillogtatja, azaz teljes QWERTY kiosztással szolgál. Hátránya viszont, hogy a gombok igen aprók, ezért a gépelés gondokat okoz, még akkor is, ha a lehetőségek megszokásához jelentős idő áll a rendelkezésünkre. Ezzel az 5510-es egy súlyos ponton szenved vereséget, amely később az egész használatára rányomja a bélyegét. Az első pár nap valóságos kínszenvedés volt vele, de szándékosan erőltettük a folyamatot, hátha ráérzünk valamit abból, hogy a fejlesztők miért is ezeket a távolságokat tartották kivitelezhetőnek. Közel egy hét elteltével már kellő gyorsasággal tudtunk üzeneteket írni rajta, majd egy újabb hét volt szükséges ahhoz, hogy ez a kétkezes módszer olajozottan működjön. Ekkor is megmaradt azonban egy jelentős hibaszázalék a begépelés pontosságában, ami olyanná tette a műveletet, mintha folyamatosan késélen táncolnánk. Sikerült gyorsan és hibák nélkül szöveget írnunk, ha sms-ezés közben minden egyes betűre szinte külön rákoncentráltunk (erre persze senkinek nincs szüksége), ennek hiányában viszont, a közeli billentyűzet-kiosztások miatt, folyamatos hibák keletkeztek. Az „a" betű nekem például igazi mumusnak számított, hiszen a pozícionálása valahogy olyan érdekes, hogy sokszor csak akkor tudtam érvényesíteni, ha erre külön figyeltem. Talán ez még egyedi nehézségként jelentkezett, de ettől eltekintve is érvényes az, hogy a jó minőség mellett a kezelő felület gombjai túlságosan aprók, és ezért az 5510-es használata alapvetően kényelmetlen. Ráadásul ehhez hozzájön még, hogy ha telefonálás közben például a hangposta lehallgatása alatt számokat kell lenyomnunk, akkor ez a művelet egy kézzel ugyancsak megerőltető, nem kívánom senkinek. A készülék értelemszerűen igazán jól csak két kézzel használható, ezért számtalan helyzet adódhat, amikor ennek a hátrányát élvezzük majd. Az átfogó megítélésben ezt némiképp ellensúlyozza a kiváló zenei rész, amely lehetővé teszi, hogy a készüléken MP3-akat, rögzített hangfelvételeket és rádiót hallgassunk. A beépített memória 64 MB-os, amelyen már egy teljes albumot is eltárolhatunk, de lehetőségünk van arra is, hogy a rádióból vagy külső audioforrásból (CD, MD stb.) rögzítsünk felvételeket. Ez utóbbi igen jó minőségben kivitelezhető, illetve további jó pont, hogy a beépített hangminta-szabályozó végre képes kellően kiemelni a basszust. A dobozban mellékelt kábel segítségével a telefont például PC-s hangrendszereken is megszólaltathatjuk, így igazán értékes társunkká válhat. Szintén hibátlan a Nokia audiomenedzser szoftvere, és szerencsére a csatlakozás USB-n valósul meg, azaz kellően gyorsnak tekinthető. Sajnos a memória tovább nem bővíthető, de tulajdonképpen ez a méret a célnak éppen megfelel. A zenei részt leszámítva az 5510-es a Nokia szokásos szoftveradottságaival rendelkezik, kiemelendő talán a WAP képessége, a chat funkció és a már jól bevált képküldési lehetőségek.



Összességében elmondható, hogy nagyon vártuk a készüléket, majd ezt követően közel egy hónapig használtuk, de ellentétben a legtöbb Nokia mobillal, igazán az 5510-est nem tudtuk megkedvelni. A zene menüpont és az ez alá beépített lehetőségek figyelemreméltók, jól használhatók, értékesek. Viszont a keresztbe fordított kivitelezés az egyetlen előnye mellett számtalan hátrányt is közvetít. A legnagyobb szívfájdalmunk pedig, hogy az 5510-es kapcsán ezt az egyetlen előnyt – a teljes kiosztású billentyűzet elhelyezésének lehetőségét – nem sikerült érdemben kihasználni, ezért a mobil vezérlésével rendszeresen meggyűlhet a bajunk.

shoebaron

shoebaron@vogel.hu

TULAJDONSÁGOK	NOKIA 5510
Támogatott hálózati frekvenciák	GSM 900/1800
Súly	155 gramm
Méret (HxSZxM)	132x85x28 mm
Kijelző	5 soros
Telefonkönyv mérete	100 név
Beépített memória mérete	64 MB
Készenléti idő	55-260 óra
Beszélgetési idő	2,5-4,5 óra
Játékok	SnakeII, ParisII, Space Impact, Bantumi, Bumper
Egyéb tulajdonságok	FM rádió, MP3 lejátszó
Elérhetőség	2001 decemberétől

GERICOM USB

Ahhoz, hogy a Gericom legújabb terméke a hardver rovat kiemelt szereplőjévé váljon, önmagában a 32 MB-os tárolókapacitás még kevésnek bizonyult volna. A konfigurációk merevlemezei jelenleg 20 GB-nál kezdődnek, de lassan a rendszermemóriák kapcsán is a 256 MB jelenti a kiinduló alapot (az is DDR-ből), illetve, mintegy érdekesség, hogy a 32 MB már a videokártyák esetében sem kiugró, hiszen ezzel a mennyiséggel dolgoznak például a tömegesen eladott GF2 MX-ek is. Nem beszélhetünk az újdonság erejéről sem, hiszen korábban már bemutattunk egy teljesen hasonló terméket is, bár azt az IBM gyártotta. A helyzet annyiban változott, hogy a technológia ára lassan a megfizethető szintre süllyedt, illetve az operációs rendszerek fejlődésével a használatuk is egyszerűbbé vált. Miről is van tehát szó? Bizonyára sokan ismeritek a jelenséget, hogy korunk nagy „áldásaként" a munkahelyi folyamatok gyakran nem csak nyolc órára és az irodákra korlátozódnak, hanem tetszés szerint otthon is folytathatók. Amennyiben produktívan próbálunk az Információs Társadalom elvárásainak megfelelni, akkor rohangászunk a dokumentumainkkal és a táblázatainkkal a munkahelyünk és az irodánk között, és igyekszünk betartani a szükséges határidőket. Az információ szállítására a legkézenfekvőbb eszköz az elektronikus posta, de egyrészt ez otthon sokunknak még nem áll rendelkezésére, másrészt, pedig a módszernek jelentős hátránya, hogy az adatforgalom nagysága a szolgáltatók részéről többnyire korlátozva van. Marad tehát a „winchesterezgetés", de ez a módszer a hatékonyságától eltekintve igencsak kényelmetlen. Velem rendszeresen előfordult már, hogy az ajtóban jutott csak eszembe, hopp erre és erre a fájlra otthon, vagy éppen fordítva, a szerkesztőségben még szükségem lenne. Ilyenkor újra be kell kapcsolni a gépet, amely jó esetben tartalmaz mobil racket, és felismeri a winchestert, ám még ekkor is jelentős időt veszíthetünk arról nem is beszélve, hogy nem mindig kívánatos a tekintélyes súlyú és könnyen sérülékeny merevlemezt hurcolászni. A megoldás azonban most elérhető közelségbe került, és bár az általa orvosolt nehézségeknek alternatív „gyógymódjai" is léteznek, azért elmondható, hogy napjainkban ez az egyik legfigyelemreméltóbb próbálkozásnak számít.

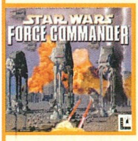
Az eszköz a köztudatba csak USB-s kulcsként vonult be, amely szóhasználat lényegében lefedi a tulajdonságainak két meghatározó elemét. Az apró, nem egészen 10 cm hosszú műanyag borítás elektronikával vezérelt flash memóriát takar. A méreteiből kifolyólag bármikor kényelmesen zsebre vághatjuk, vagy akár a kulcscsomónkon is rögzíthetjük. Tetszés szerint másolhatunk rá 32 MB-nyi anyagot, ami az elektronikus levelek tartalmához képest például soknak tekinthető, de mondjuk, nem ilyen vidám a kép, ha ezt a teljesítményt a zip lemezek, vagy a pár GB-os hordozható winchesterek lehetőségeihez mérjük. Megvannak tehát a módszer korlátjai és előnyei is, de a nagyfokú kényelem és mobilitás miatt inkább az utóbbiak a meghatározók. A kényelem a méreteitől eltekintve abból adódik, hogy az USB-s csatlakozó felületnek hála, az eszköz relatíve gyors (mondjuk egy floppyhoz képest), és hogy az új operációs rendszerek példásan lekezelik. Az Millennium és a Win2k-től fölfelé a Windowsok automatikusan felismerik, azaz a használatukhoz külön meghajtó nem szükséges. Egyszerűen csak rádugjuk az USB portra, ezt a Windows XP például pillanatokon belül felismeri, telepíti a meghajtókat, majd mire a billentyűzethez érünk – külön meghajtó formájában –, a memóriát már aktiválta is. A művelethez a gépet nem kell kikapcsolnunk, és ugyanez érvényesül természetesen a „leszedése" kapcsán is. Az adatátviteli sebesség megfelel az USB 1.01-es szabványnak, amely a tesztkörülmények között 32 MB-ot mintegy 40 másodperc alatt másolt a gépről a memóriára. Bár a kivitelezésre léteznek már a Gericom modelljénél lényegesen formatervezettebb megoldások (például a Sonytól, dupla áron), azért itt is látványos, hogy működés közben az átlátszó műanyag borítás alatt folyamatos fényforrás lüktet. Sötétben ez kifejezetten megnyerő, jól társítható a piros fényű optikai egerünkhöz:). Végül említésre méltó még, hogy abban az esetben, ha gépünk USB portjai nehezen elérhetők, érdemes a kulcshoz - további pár száz forintért - USB kábelt is beszereznünk. Ezt a billentyűzet mellé rögzítve elkerülhetjük, hogy az asztal alatt kelljen bujkálnunk.

Természetesen az eszközt Windows 95/98 alatt is használhatjuk, de ilyenkor a meghajtóját külön kell telepítenünk. A 32 MB-os változat ára 20 ezer Forint körül mozog, de várható, hogy az egyre nagyobb modellek (64, 128, 256 MB) és a fokozatosan bővülő választék rövid időn belül ennek az összegnek a további csökkenését eredményezik. Ez a méret egyelőre tökéletesen megfelel dokumentumok és táblázatok szállítására, de ráfér például a videokártyánk driverfrissítése is (még az Atié is!:)), játékmentések, vagy 26 darab tömörített tga bármely FPS-ből, 1024x768x32 részletesség mellett, ha éppen screenshotokat szeretnénk utaztatni. Esetleg pár MP3, egy album ugye bajosan, de a kedvenceink jöhetnek. Emlékszem, pár éve a Samsung mutatta be azt a reklámfilmet, amelyben az újkor hajnalán mindenki flash memóriákkal „rohangál", és pakolja bele az éppen aktuális multifunkciós eszközébe. Ez már akkor is nagyon vonzónak tűnt, és most ott tartunk, hogy ez a jövőkép lassan valóra válik, és a technológiai fejlődés egy újabb lépcsőfoka gyakorol jelentős változást a hétköznapjainkra. Nincs mese, a jövő elkezdődött!:)

shoebaron
shoebaron@vogel.hu

GERICOM USB
Acomp Kft. Tel.: 339-5647

PC Guru 2002/01 LucasArts játék szerencsés nyertesei



Star Wars: Force Commander

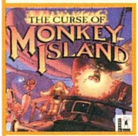
PC CD-t nyert:

Furus Csaba - 5900 Orosháza

Star Wars: Jedi Knight

PC CD-t nyert:

Kovács Andrea - 6792 Zsombó



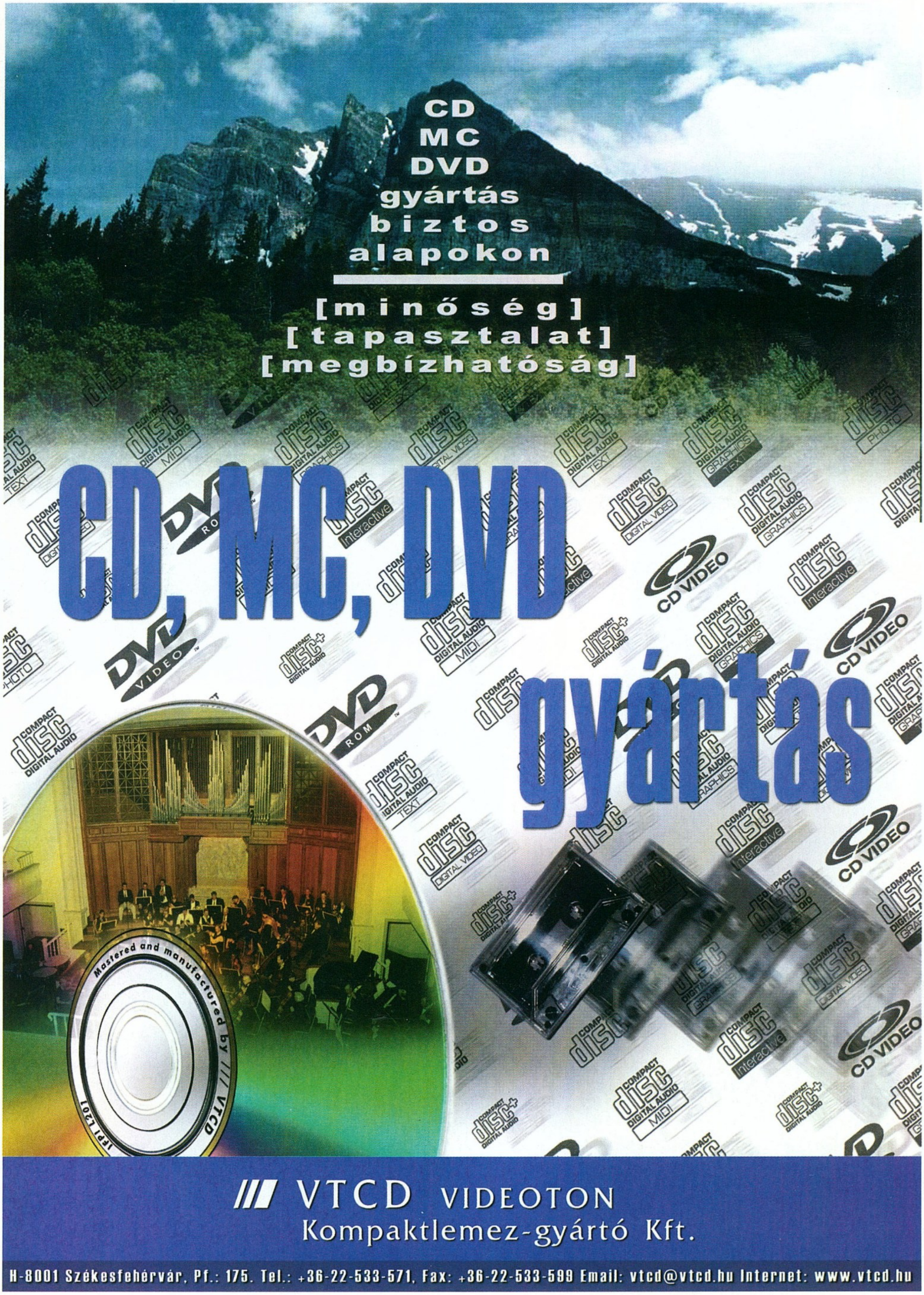
The Curse of Monkey Island

PC CD-t nyert:

Hirth Tibor - 6430 Bácsalmás

JELEN SZÁMUNK HIRDETŐI

Acomp....89
Abit....93
Balati Computer....109
CD Galaxis....31
FAN Electronika Kft....113
Hardverem '97....113
Herta....BII
Kelly....BIII
Lord Computer....91
Mycom....98, 113
Querty....109
Samsung....BIV
Virusbuster....109
VTCD....99
Win Computer....109


CD
MC
DVD
gyártás
biztos
alapokon
[minőség]
[tapasztalat]
[megbízhatóság]
CD, MC, DVD
gyártás
Mastered and manufactured by /// VTCD
/// VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175. Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-599 Email: vtcd@vtcd.hu Internet: www.vtcd.hu

HOMOK A GÉPEZETBEN

Bevezetés – Tizenhárom?! Vajon elképzelhető, hogy az ember (lelkem mélyén reménykedem benne, hogy az újságíró is ebbe a kategóriába tartozik) élete során többször is szembesüljön ugyanazzal a problémával? Számomra a válasz egyértelműen igen, hiszen létezik egy olyan, csaknem megoldhatatlan tennivaló, amely valószínűleg rovatunk fennállásának teljes hátralevő idejére ellát feladatokkal. A "Homok a gépezetben" rendszeres olvasói valószínűleg már kitalálták, hogy itt bizony az éppen adott szám jubileumivá nyilvánításáról van szó, hiszen az ünneplés jogosságát alátámasztó háttér-ideológia megalkotása egyre nagyobb és nagyobb kihívás elé állítja a minden zsenialitása ellenére azért mégiscsak korlátozott ötlettárral bíró szerkesztőt. Példának okáért, ha jelen számunkat tennénk vizsgálat tárgyává, csakhamar kénytelenek volnánk belátni, hogy önmagában sem megjelenésének időpontja (március), sem pedig a sorrendben elfoglalt pozíciója (XIII.) nem ad okot a féktelen ünneplésre. Önmagában! – tenném hozzá azonnal, ti. a dolgok mélyére nézve csakhamar rájönnénk, hogy rovatunk új évadának kezdete, a természeten túl valószínűleg a "Homok a gépezetben" megújulását is magával hozó tavasz közeledte, valamint a leginkább csak diabolikus prímszámként definiálható tizenhármasból szinte tapinthatóan áradó misztikum akár külön-külön is megfelelő alapot szolgáltatnak arra, hogy végtelen hosszúságúra tervezett tudományos-technikai szappanoperánk legfrissebb epizódjára is nyugodt szívvel aggassam rá az elnyűhetetlen jubileumi jelzőt... Ami mellé rögtön odabiggyeszthetnénk a "különkiadás" szócskát is, ti. a megszokottól eltérően ezúttal egyetlen témára, egy olyan nanotechnológiai áttörésre koncentráltunk, amely sokak szerint az utóbbi évek egyik legjelentősebb felfedezéseként vonul majd be a történelembe.

E havi idézetünk: *"A legtöbb emberkéz alkotta anyag hevítés, préselés és tördelés révén keletkezik. Ám a tudósok ma már a részecskék implantációjával, atomról atomra is felépíthetik őket.*

A "nanoanyagok" számos előnnyel bírnak. Míg a konvencionális módon létrehozott matériák általában durván és egyenetlenül kidolgozottak, és számos hibával rendelkeznek, addig a "nanoanyagok" egyfajta elegáns perfekcionizmust képviselnek. Azzal, hogy a szubsztancia szerkezetét ilyen finom skálázással határozhatják meg, a tudósok lehetőséget kapnak arra, hogy kielégítően megmunkált, csaknem hibátlan formákat hozzanak létre."

Fiona Harvey

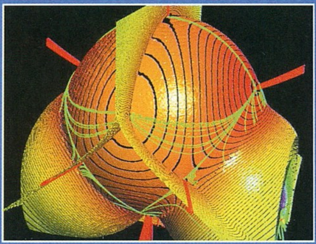
Robbanó chipek, avagy a szilícium puskaporos nanohordó

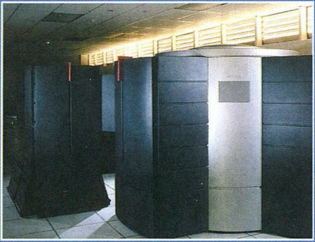
Személyes érintettség

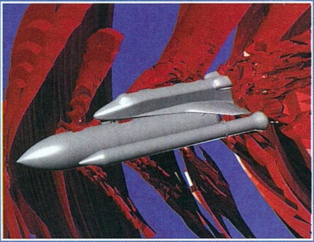
Az AMD-Intel processzorháború történéseit folyamatosan nyomon követő olvasóink emlékezetében valószínűleg még élénken él az az interneten terjesztett videó, amely az Athlon és a Pentium 4 túlmelegedés során tanúsított viselkedését volt hivatott demonstrálni. A felvétel - melynek hitelessége azóta is vita tárgyát képezi - segítségével elméletileg arról győződhettünk volna meg, hogy az aktív hűtés eltávolítása esetén az Athlon CPU lényegében szénné ég, míg a Pentium 4 némi habozás után bárminemű sérülés nélkül biztonságosan leállítja a rendszert. Érdekes módon a kísérletet megismétlők közül senki sem jutott hasonló eredményre, köztük az a PCG HW Team sem, amely egy AMD ThunderBird processzor esetében akaratlanul is reprodukálta a fenti körülményeket. Számunkra kevéssé meglepő módon az Athlon CPU gond nélkül élte túl a megpróbáltatásokat, igaz, mások állítólag az ellenkező végletet voltak kénytelenek megtapasztalni, sőt, a világhálón számos, szó szerint darabokra robbant (!) ThunderBirdöt ábrázoló kép is feltűnt.

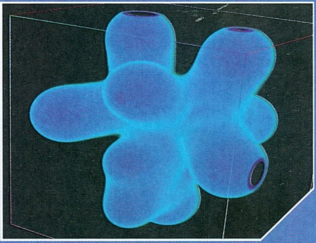
Egyszóval a vita résztvevői nem igazán tudtak egységes álláspontot kialakítani, hacsak abban nem, hogy a robbanó chipeket a detonációt követően már csak szürreális műalkotásként, esetleg a jövő generációt eleik könnyelműségére figyelmeztető mementóként lehet hasznosítani. Az már csak a sors (lassan már-már megszokottnak mondható) iróniájaként értékelendő, hogy nagyobbat nem is tévedhettek volna, ti. az explózióra fokozottan hajlamos lapkáknak igenis létezik gyakorlati felhasználási területe. Sőt, pl. a kutatásaikban az ún. emissziós spektrometria eredményire támaszkodó tudósok számára szinte el sem lenne képzelhető ideálisabb segédeszköz...

Ahogy elkezdődött... Nem csoda hát, hogy a tudományos világ kitörő lelkesedéssel fogadta annak az eljárásnak a hírét, amelynek segítségével akár a fenti hercehurca nélkül is az enyészetnek adhatjuk az e célra kijelölt chipeket. Ehhez nem is kell mást tennünk, mint hogy némi gadolinumnitráttal helyettesítsük azt a káliumnitrátot, amely köztudottan nélkülözhetetlen a porózus szilíciumostyák gyártásához. Érdekes, hogy ennek a számunkra már régóta ismert, mondhatni teljességgel hétköznapi jelenségnek a felfedezéséhez a San Diegóban működő Kaliforniai Egyetem tudósainak véletlenek egész sorozatára volt szüksége, sőt, maga a két vegyület felcserélése is az egyik kutató figyelmetlenségéből következett be! A tudósok véleménye szerint a különböző kémiai szennyeződések csaknem teljes hiánya különösképp alkalmassá teszi ezt az új gadolinum és szili-









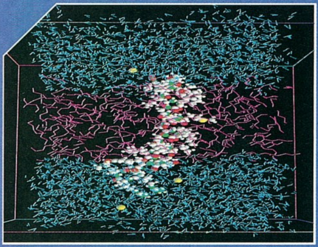
cium alapú matériát a különböző elemek gyors helyszíni analízisére.

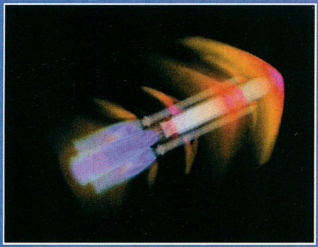
Emissziós spektrometria. A kísérletsorozatot vezető Michael Sailor professzor az alábbiakban foglalta össze a felfedezés lényegét: "Olyan szilícium nanokristályok előállítására váltunk képessé, amelyek felülete rendkívüli gyorsasággal ég el. Minél gyorsabb az égés, annál nagyobb lesz a rákövetkező robbanás. Így aztán, amikor kinn tartózkodunk a terepen, olyan berendezéssel is elvégezhetjük az esedékessé vált emissziós spektrometriát, amely akár a tenyerünkben is elfér. Vagy képzeljünk el egy olyan komputer chipet, amelyet a földre helyeztünk adatgyűjtés végett. Mondjuk, 10 perccel később azt akarjuk, hogy semmisítse meg önmagát, vagy jelezze a pozícióját. Ilyenkor nincs más dolgunk, hogy a chipben már addig is jelenlevő feszültséget arra a részre is kiterjesszük, amely a "robbanóanyagot" tartalmazza."

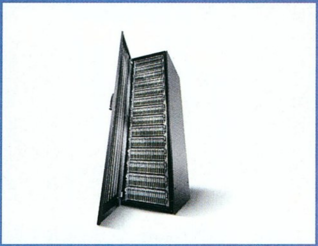
A MEMS-ek rakétameghajtása. Ám ha lehet, még az itt felsoroltaknál is nagyobb jelentőséggel bír a tréfásan csak "szilícium puskapornak" nevezett matéria ama tulajdonsága, amely teljesen új alapokra helyezheti a mikro-elektromechanikus rendszerek, az ún. MEMS-ek (microelectromechanical systems) meghajtásához felhasznált technológiákat. Ismét csak Sailor profot idézve: "Az ily módon előidézhető robbanás ereje nagyjából néhány játék pisztolyból leadott lövésének felel meg. Mindezt felhasználhatjuk a MEMS robotok mozgatására is – azok egy parányi retro-rakéta kilövésével elfordulhatnak, vagy akár át is ugorhatnak néhány hüvelyket, egészen addig, amíg el nem jutnak az újabb vizsgálatra kijelölt területig."

Multifunkcionális kémiai szenzor. A felfedezés természetesen annak a könnyedén megnevezhető nevű (National Science Foundation and the Tactical Sensors Program at the Defense Advanced Research Projects Agency – DARPA), megszokott módon az amerikai kormány által pénzelt ügynökségnek a figyelmét sem kerülte el, mely Sailorék eredeti projektjéhez (amelynek mintegy melléktermékeként a fenti felfedezés megszületett) biztosította a szükséges anyagiakat. Ennek célja egyébként a porózus szilícium egy különleges fajtájának előállítása volt, amely alkalmas a terroristák által használt robbanóanyagok és mérges gázok kimutatására. A tudósok tapasztalatai szerint ugyanis ez a matéria véletlenszerű elrendezés esetén olyan, mindössze nanométeres átmérőjű vezetékekké áll össze, amelyek a különböző vegyületekkel való érintkezés során megváltoztatják elektromos tulajdonságaikat. A jelenség felismerése után Sailornek és társának, az UCSD egy másik vezető vegyészének, név szerint bizonyos William Troglernek tehát "mindössze" annyi dolga maradt, hogy megtalálja azt az összetevőt, amelyik segítségével a porózus szilícium kizárólag a kívánt szubsztanciák jelenlétét mutatja ki. Ezt a bizonyos komponenst aztán egy speciális polimer formájában találták meg: ezzel kombinálva a porózus szilícium akár elenyésző mennyiségű TNT felfedezésére is képessé vált.

A jelenség hátterében állítólag az áll, hogy a nanovezetékeket alkotó szilíciumatomok mintegy beágyazódnak a polimer fotolumineszkáló szerves molekuláiba, így az azokon áthaladó áram szabad szemmel is érzékelhető fényt hoz létre. Azonban elegendő néhány molekulányi TNT, és az áram folyása abbamarad, a fény pedig kialszik, ezáltal egyértelműen jelzi a robbanóanyag jelenlétét. A dolog ráadásul korántsem ér itt véget, ti. más komponensek hozzáadásával a porózus szilícium értelemszerűen más szubsztanciák kimutatására is alkalmassá válik. Ha ehhez még hozzávesszük, hogy ebből a hihetetlenül sokoldalú matériából többrétegű struktúrák is létrehozhatók, máris előttünk áll a közeljövő hordozható, multifunkcionális kémiai szenzora, amelynek minden egyes rétege más-más







vegyületek detektálására képes! A prototípus mindenestre már elkészült, és jelen állapotában a TNT-n kívül már az egyik legveszélyesebbnek tartott ideggáz, a szarin jelenlétét is jelzi – vagyis csakhamar ideális kiegészítője lehet pl. a már a tesztelési fázison is túljutott milliméterhullám-alapú érzékelőknek (ld. "Csúcstechnológiával a terrorizmus ellen" – PC Guru 01/11).

"Okos por" Visszakanyarodva a MEMS-ek meghajtásához és Sailorék nagylelkű szponzorához: a DARPA döntéshozói természetesen egyből a véletlen felfedezés katonai célú felhasználását kezdték erőltetni – nem is egészen sikertelenül. A prof lelki szemei előtt ugyanis már a kezdetek kezdetén megjelentek azok a MEMS-ek, amelyek a jövő "intelligens csataterein" tehetnek különösképpen jó szolgálatot. Képzeljük el, hogy a levegőből ezzel a technológiával készült, kicsiny szenzorok tömegét dobják le a bevetési területre. Ezek a környezet valósidejű analízisével képesek szolgálni az elemzők számára, és bármilyen vegyi, vagy biológiai fegyvert kimutatnak. Ráadásul eme intelligens, "nanoméretű megfigyelőposztok" korántsem statikusak, hiszen bármikor pozíciót válthatnak a további adatgyűjtéshez. Ahogy azt Sailor összefoglalta: "A távolból történő felderítéshez elegendő ezt az "okos port" (smart dust) szétszórni az ellenséges vonalak mögött azon a területen, ahol mondjuk egy vegyilövedék-gyár jelenlétét sejtjük, majd a szenzorokat "körbeugráltatni". Amikor találnak valamit, azonnal jelzik azt a (természetesen hőképelemzővel is ellátott – a szerk.) műholdnak egy aprócska lángnyelv felvillantásával."

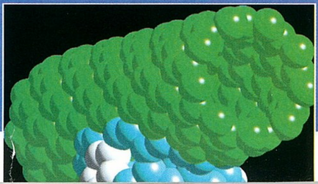
"Szilícium puskapor" A fentiek után bizonyára senki sem lepődik már meg azon, hogy e különös matéria alkalmazhatóságának további lehetőségei még a MEMS-ekkel sem merültek ki. Mert vajon nem volna-e lehetséges a porózus szilíciumot becenevéhez méltón valódi puskaporként használni? A prof szerint mi sem egyszerűbb: "A szénalapú brikett csak lassan ég el, ám ha finom porrá őröljük, és a megfelelő vegyületekkel keverjük el, puskapor válik belőle. Nos, mi ugyanezt a trükköt alkalmaztuk a szilícium esetében is." Nanokristályos formájában a szilícium ugyanis úgy viselkedik, mint egy spongya – pontosabban, mint egy nanométeres anyaghiányokkal átlyuggatott spongya. Ha ezeket a réseket nitrátsóval töltjük fel... nos, akkor a végeredmény bizony puskapor, méghozzá "szilícium puskapor"! A matéria bármilyen irányú felhasználásáért feltétel nélkül lelkesedő Sailor természetesen ezúttal sem maradt adós az érzékletes leírással: "Akárcsak a puskaport, ezt is előre el kell készíteni, majd bele kell tömködni a lövedékbe – azonban a lövedék nem repül ki, amíg nem mondjuk neki. Az elsődleges különbség a hagyományos puskapor-, és a nanorobbanóanyag-alapú lövedék között az, hogy itt nincs szükség egy kis kalapácsra (a minden zsenialitása ellenére azért láthatóan erősen korlátozott szókinccsel rendelkező prof itt valószínűleg a nálunk az archaikus szóhasználat nyomán csak "kakasként" elhíresült ütőszegre kívánt célozni) ahhoz, hogy a cső elhagyására késztessük (hmm, az elborult agyú tudós még a kilövést is úgy írta le, hogy "to get it to go off"). Elegendő helyette egy aprócska elektromos szikra."

Szolid öntömjénezés. Mint ahogyan az várható, a jó öreg prof felfedezése jelentőségének méltatásától sem kímélt meg minket: "Tudjuk, hogyan helyezzünk el milliónyi tranzisztort egy chipen, és tudjuk, hogyan hozzunk létre nanoméretű struktúrákat, mégis jó néhány olyan berendezés létezik, amelyeket nem lehet csak úgy egyszerűen szilíciumból kifaragni. Ez egy újabb szerszám a nanomérnökök (sic!) eszköztárában kifejezetten olyan szakemberek számára, akik igazán kicsiny berendezéseket fejlesztenek. Egy szerszám, amellyel olyan dolgokat alkothatunk meg nanoméretekben, amelyeket mostanáig csak nagyban tartottunk kivitelezhetőnek."

Önmegsemmisítő mobiltelefon. Végezetül pedig annak szemléltetésére, hogy a találmányába láthatóan fülig beleszerelmesedett tudós fantáziája mennyire nem ismer határokat, álljon itt a prof legextrémebb ötlete: "Mit szólnának egy olyan mobiltelefonhoz, amely megsemmisítené önmagát, amennyiben egy arra fel nem hatalmazott személy próbálná használni?" Válasz: A titkos ügynökök, piromának, s persze a könnyű sikerélményre vágyó legújabb kori luddisták valószínűleg fenntartások nélkül örülnének neki. Azonban a rövid távú memóriazavarokkal küszködők (megjegyzem, a jelen írás immár több ezer karakteres távolságba vesző kezdeti részeit felidézni képtelen szerk. is ezek közé tartozik), az új mobiltelefonra rácsodálkozó, s azt - a tulajdonos figyelmének pillanatnyi lankadását kihasználva - azonnal kipróbáló barátnők, barátok és kollégák, valamint a rossz napot kifogó szervizesek esetében valószínűleg már eltérő véleményekkel is találkoznánk... Őszintén bevallom, a fanatikus proftól való félelmemben jómagam tartózkodnék egy ilyesfajta eszköz hasznosságát megkérdőjelezni, így inkább gyorsan elbúcsúzom a tradicionális "ennyit mára a tudomány és technika újdonságaiból" kompozícióval – még mielőtt valami ismeretlen tettes agyonlő egy vélhetőleg semmiféle lőpornyomot nem hagyó szilícium-gadolinum töltetű sörétes puskával...

Joshua

Joshua7401@hotmail.com



videoeszközök
témája:
Az adattárolás jövője
Van-e alternatívája a merevlemeznek?
A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle, kérje az elárusítótól!
Windows alá –
scriptmotor.

TFT MONITOROK

A PC Guru mindig próbált a technikai újdonságok és a sikeres termékek elébe menni, ám a TFT monitorok folyamatosan kisiklottak tesztelni vágyó kezeink közül. Korábban a notebookok képernyőin keresztül találkozhattunk velük, átfogó noteszgépteszt azonban a Pc Guru hasábjain nem volt, a tesztelt példányok tűéles kontrasztú képernyőiről pedig a hagyományos monitorokhoz szokott szemünk csak ódákat tudott zengeni.

Azonban tavaly év közepén hatalmas árcsökkenésnek lehettünk tanúi, hiszen a TFT panelgyártók befektetései kezdtek megtérülni, a technológia fejlődött (ennek hatásáról majd a későbbiekben), elhárult az akadály az olcsóbb modellek megjelenése elől. Karácsonyra igazi árdömping alakult ki, kaphatóak voltak 100 ezer forint nettó ár alatti példányok is, ami sokak számára a CRT monitorok lassú elmúlásának kezdetét jelentette. Átfogó cikkünkben megpróbáljuk fellebbenteni a fátylat a TFT LCD monitorok működéséről, a misztikus technikai jellemzőkről, és nem utolsósorban szúrós szemmel átnézzük azokat a példányokat, melyek alig várták, hogy a kereskedések raktáraiból hozzánk kerüljenek egy kis stressztesztre :)

Technológia. Otthon legtöbb időnket nagy valószínűséggel egy hatalmas (de minden bizonnyal súlyos) CRT monitor előtt töltjük. A CRT (Cathode Ray Tube – katódsugárcső) elvű monitorok a televíziózásból kerültek át a számítástechnika világába, mint már létező és elterjedt megjelenítő eszközök. Miniatűr elekrongyorsítók, mivel a látható képet a nagyfeszültséggel melegített anódból kilépő elektronok keltik, miközben a képernyő foszforrétegébe csapódnak, és ott felvillannak. A technológia még most is folyamatosan fejlődik, a kisméretű fekete-fehér képcsövektől eljutottunk a nagyméretű színes lapos megjelenítőkig.

A CRT monitoroknak viszont sok hátrányuk van. Nagy helyet foglalnak az íróasztalon, nehezek, sugároznak mindenféle mágneses nyavalyát. A legzavaróbb viszont a technológiából adódó folyamatos képfrissítés, amely ha alacsony, akkor akár villódzásnak is hívhatjuk, ez pedig nagyon kifárasztja a szemet.

A lapos képernyők az első noteszgépekkel tűntek fel, ekkor még kétszínű (fekete-fehér vagy fekete-zöld és még ki tudja, hányféle) változatban. A technológia ekkor még az LCD (liquid crystal display) nevet viselte utalva arra, hogy a lapos képernyőben olyan folyadékkristályok vannak, melyek képesek a fényt visszaverni vagy átereszteni. A jelenleg elterjedt TFT monitorok is LCD monitorok, a TFT (Thin Film Transistor) azt a technológiai fejlesztést jelzi, hogy minden egyes képponthoz egy-egy különálló tranzisztor tartozik, ez vezérli működését. A képernyő oldalán minimum egy, de gyakran több neon található, ez biztosítja a fényt, mivel maguk a folyadékkristályok nem világítanak. Ha a tranzisztorok feszültséget bocsátanak az LCD kristályokra, azok a feszültségnek megfelelően szöget zárnak be a polarizáló szűrővel, és így adott mennyiségű fény jut át rajtuk. Mivel minden egyes képpontot (és a hozzá tartozó három színt – piros, zöld és kék) külön lehet vezérelni, így az egyes képpontok színesek lesznek, vagy nulla feszültség esetén fehér színt látunk. A régebbi monitorok még csak nagyjából 65 ezer színt voltak képesek megjeleníteni, de manapság már nem gond a true color (16 millió szín) ábrázolása sem.

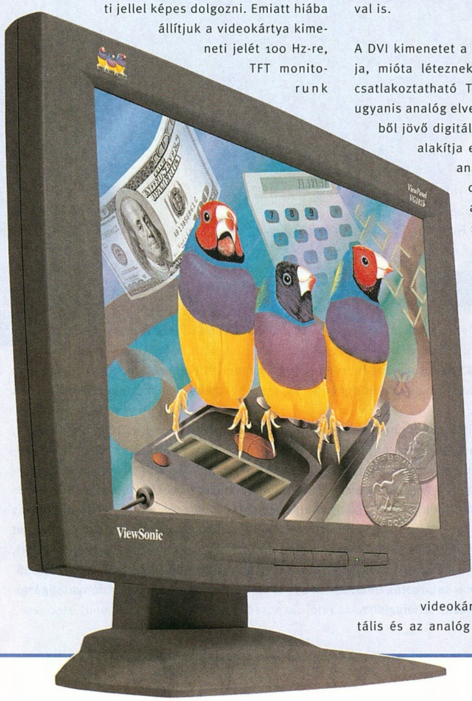
A jelenlegi panelek többféle TFT technológiával készülnek, a legelterjedtebb a TN+Film, ahol egy utólag felhordott filmréteggel biztosítják a szélesebb

rálátást, vagy az MVA, mely gyorsabb és pontosabb megjelenítést tesz lehetővé a folyadékkristályok speciális elrendezésével. Ugyanis a TFT képernyők legnagyobb problémája a láthatóság biztosítása volt. Képzeljük el úgy a képernyő felépítését, mintha rövid szívószálak állnának ki felénk nézve, a túlsó végükön pedig zseblámpával világítanánk. A fényt csak akkor látjuk, ha szinte teljesen szemből nézünk a szívószál felé. Ugyanez a helyzet a TFT panelek esetében, ám a jelenséget az új generációs modellek már kiküszöbölték, így a 140-160 fokos rálátási szög általánossá vált.

A fentiek alapján még nem egyértelmű, hogy miért is érdemes a gyakran négyszeres áron árult TFT monitorokat megvenni. A helytakarékos lapos kivitel és a tűéles, geometriai torzításoktól mentes kép mellett legnagyobb előnyük a villódzásmentes kép és a mágneses sugárzás szinte teljes hiánya.

A TFT monitorok ugyanis felépítésükből adódóan addig nem frissítik a képpontot, amíg azon változtatás nem szükséges. A CRT monitorok a frissítési frekvencia alapján másodpercenként 75-ször vagy akár 100-szor is újrarajzolják a képet akkor is, ha azon semmi sem változott, ezáltal az alacsonyabb frekvenciákon érezhető villódzást okoznak, ezt pedig a szemünk nem szokta hosszabb időn keresztül szeretni. A TFT panelek viszont villódzásmentes képet szolgáltatnak.

Mégis, akkor miért verik sokan a mellüket, hogy az ő TFT monitoruk bizony 85 képet jelenít meg másodpercenként? Azért, mert nem értenek hozzá :) A TFT panelek leírásában szereplő frekvenciaértékek nem a másodpercenként kirajzolt képek számát jelentik, hanem azt, hogy a monitor milyen bemeneti jellel képes dolgozni. Emiatt hiába állítjuk a videokártya kimeneti jelét 100 Hz-re, TFT monitorunk nagy feketeséggel honorálja szándékunkat, jobb esetben még kiírja, hogy no preferred input vagy invalid input signal. Vagyis hogy szépen vegyünk csak vissza a lendületből, és állítsuk vissza a kimenő jelet megfelelő értékre. Általában a 60 Hz-es jelet mindegyik monitor szereti, sőt, az elektronika ehhez van optimalizálva, így használjuk csak ezt az értéket.



A figyelmes olvasóban felmerülhet, hogy ha olyan jelet küldünk ki a monitorra, mely másodpercenként 60-szor frissítődik, akkor maga a monitor sem képes ennél többször frissíteni a képet. Ez bizony így van, a TFT monitorok általában 20-30-szor frissítik a képet, ami az alsóbb érték esetében komoly gondokat okozhat, ha DVD filmet nézünk, vagy FPS típusú játékokkal játszunk. Általánosságban elmondható, hogy minél drágább vagy újabb egy monitor, annál többször képes frissíteni a képernyőt (ezt hívjuk response time-nak). Ezt az értéket a gyártók ms-ban adják meg, így ha 1000-et elosztjuk a megadott számmal, megkapjuk, hogy másodpercenként hányszor frissül a képernyő. A gyártók sokszor trükköznek ezzel az értékkel, ugyanis a legtöbb idő akkor telik el, ha egy fekete képpont fehérbe vált. Mivel ez viszonylag ritkán történik, szeretik megadni azt az időértéket, amelyik egy adott szín (sokszor szürke) fehérbe váltásakor telik el, ez pedig jóval kevesebb, mint az előbb említett képpontváltás.

Aki figyelmesen böngészi az egyes monitorok leírását, néhol felfigyelhet a DVI feliratra. Ez a Digital Visual Interface rövidítése, ami azt jelenti, hogy a TFT panel a hagyományos, 15 tűs analóg bemeneten kívül rendelkezik egy DVI csatlakozóval is.

A DVI kimenetet a számítógépipar azóta támogatja, mióta léteznek hagyományos számítógéphez csatlakoztatható TFT panelek. A CRT monitorok ugyanis analóg elven működnek, így a számítógépből jövő digitális jelfolyamot a videokártya átalakítja egy D/A konverter segítségével analógra. A TFT panelek viszont digitális jelekkel dolgoznak, így a hagyományos csatlakozóval szerelt TFT monitorokba egy A/D átalakítót is építettek, mely az analóg jelet átalakítja a monitor számára kezelhető digitálissá. A jel így kétszer esik át átalakításon, ami adott esetben minőségromlással is járhat. A DVI csatlakozó a videokártyán kap helyet, így a teljes jelfolyam digitálisan kerül a monitorba. A DVI csatlakozónak többféle változata van, a videokártyákon a DVI-I található meg. Ennek olyan a kialakítása, hogy a digitális tüskéken kívül tartalmaz még öt olyan tüskét, melyen analóg jelfolyam halad keresztül. Így nem kell a videokártyákra külön csatlakozó a digitális és az analóg monitorok számára, elég csak egy átalakító, ha hagyományos CRT monitort használunk. DVI csatolóval rendelkező kártya nem sok van a piacon, úttörőként az ATI All-in-Wonder Radeont emelném ki, itt alkalmazták szinte elsőként az átalakítóval használható DVI-I kimenetet.

Most már igazán profik vagyunk a TFT technológiában, szedjük hát össze, hogy mit is kell tudni akkor, ha betesszük lábunkat egy számítógépboltba. Először is el kell döntenünk, mennyi pénzünk van. Ez sajnos nagyon sok mindent meghatároz, hiszen a piac nagyon szegmentált, ami azt jelenti, hogy bár vannak olyan 15 collos monitorok, melyek drágábbak sok 17 collosnál is, azért az átlagárak igen távol állnak egymástól, ne számítsunk arra, hogy 15 collos áron megjelenik majd egy-két gyengébb minőségű 17 collos. Ennek magyarázata egyszerű: nagy a kereslet, így a gyártóknak nem kell feltétlenül árcsökkentéshez folyamodniuk, ha szabadulni akarnak árukészleteiktől, másrészt viszont kevés olyan gyártó van, amelyik képes a magas technikai felkészültséget igénylő TFT panelek gyártására. Az NEC és a Samsung például gyárt saját márkaneve alatt is monitorokat, de meglepődnénk, hogy milyen sok ismeretlen vagy akár jól ismert nevű monitor belsejében lapul az alig egy tucat panelgyártó valamelyikének gyártmánya. Ha pedig a piac kevés szereplő közt oszlik meg (és mindenki ugyan-

Acorp 15" (710A) és 18"
Árak: 126 ezer, 330 ezer Forint
1 év garancia
Mycom Kft.
Tel.: 204-5444

AG Neovo 15" (S-15V) és 17.4" (X-174)
Árak: 215 ezer, 395 ezer Forint
3 év garancia
BaSys Magyarországi Kft.
Tel.: 0623-415-541

Samsung 15" (151B) és 17" (171S)
Árak: 210 ezer, 430 ezer Forint
3 év garancia
Samsung Electronics Magyar Rt
Tel.: 453-1180

Viewsonic VE150m
Ár: 192 ezer Forint
3 év garancia
Pixel Multimédia Kft.
Tel.: 266-6059

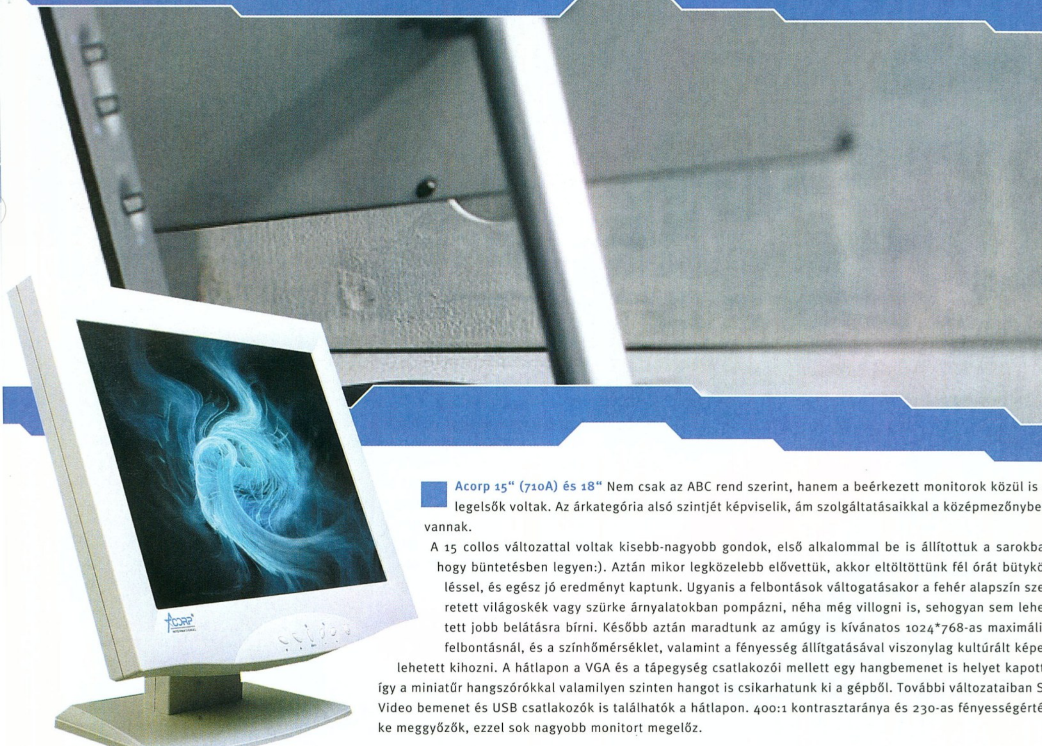
Iiyama 15" (AX3817UT) és 17" (AS4314UT)
Árak: 164 ezer, 299 ezer Forint
3 év garancia
Mikland Kft.
Tel.: 488-7690

Belinea 15" (101535)
Árak: 165 ezer Forint
3 év garancia
Mikland Kft.
Tel: 488-7690

olyan áron kapja meg a monitor lelkét és árának nagy részét kitevő TFT panelt), akkor nincs nagy árkülönbség az egyes típusok között. A 15 collos monitorok 100 és 150 ezer forint közötti átlagáron kaphatók (ne feledjük, hogy ezek tisztán 15 coll átmérőjűek, vagyis megközelítik a hagyományos, 17 collosnak mondott CRT monitorok látható képátmérőjét), a 17 collosak pedig 200 ezertől a csillagos égig csökkenthetik pénztárcánk tartalmát.
Ha már látjuk, hogy mire elég a pénzünk, keressük fel kedvenc boltunkat, és válogassunk ki 3-4 olyan monitortípust, amelyik szóba jöhet. Alapszabály: monitort venni haverok tippje vagy hallomás alapján TILOS! Még a legjobb monitorgyártóknál is becsúszhat egy-egy rosszabbul sikerült példány, így a kiválasztott csoport mindegyik tagját tüzetesen vizsgáljuk meg, kérjük meg az eladót, hogy egyenként csatlakoztassa egy videokártyához (remélhetőleg nem S3 Trio van a demógépben), válassza ki a monitorhoz tartozó legnagyobb felbontást, mi pedig kritikus szemmel bökjünk rá az általunk preferált modellre. Ezután jön a keményebb teszt, világosságot, kontrasztot kell állítgatni, próbálgatni kell az automata beállítási módot, és az alapszínek (piros, zöld, kék) segítségével derítsük ki nem pixelhibás-e szívünk aktuális kedvence. A pixelhiba ugyanis szörnyű dolog. A gyártás, a szállítás és a használat során a vékony rétegben felvitt tranzisztorréteg egy-egy pontja megsérülhet, így az adott képpont nem vezérelhető, állandóan átengedi a megvilágítást. A gyakori előfordulás miatt azonban egyes gyártók nem tekintik azonnali garanciális oknak a pixelhibát, sok gyártó csak a bűvösnek mondott 8 darab hibás pixel után cseréli a monitort, vagy lehet, hogy akkor sem. Ha pedig a gyártó így rendelkezett, az üzletben sem verhetjük az asztalt. Ezért legyünk figyelmesek, átvétel előtt tüzetesen vizsgáljuk meg a monitort, mert otthon szembesülni azzal, hogy a többi tökéletesen ép példány közül megtekintés nélkül elhoztuk talán az egyetlen már pixelhibásat, kellemetlen dolog.
A TFT panelek mentesek a geometriai hibáktól, így a legtöbb tesztprogram mit sem ér. Ám a Nokia híres Nokiatest programjának néhány része alkalmas lehet a pixelhibák, a response time és az automata beállítás hibáinak felderítésére. Lehet, hogy az üzletben a hajukat tépik majd az eladók, ha rövid fél órás szemrevételezés után még meglobogtatjuk tesztlemezünket, de mindenki ismeri a régi mondást: monitort több évre szokás venni. A gép már teljesen kicserélődik, de a monitor még mindig a régi. És nem árt egy ilyen fontos döntés előtt legalább egy kis időt rászánni a vizsgálódásra lelki nyugalmunk érdekében.

Házi tesztlaborunkban 10 monitor esett át a nyúzópróbán, sokat közülük több napig is használtunk, hogy utána kellőképpen szomorúak legyünk, mikor vissza kellett juttatni őket jogos tulajdonosukhoz. Tesztelésük nem volt könnyű, ugyanis a TFT monitorok gyártása olyan magas technológiai felkészültséget igényel, mely szinte lehetetlenné teszi a „gagyi" példányok piacra kerülését. A gyártás során rengeteg hibás példány készül, de ezeket azonnal bezúzzák (a kezdeti időkben nem volt ritka az, hogy 100 panelből csak 3 volt alkalmas arra, hogy monitor váljék belőle).

Azt előljáróban megállapíthatjuk, hogy különösebb gond egyik monitorral sem volt, egy kivétellel, amit a tesztben majd látni is lehet. Aki a CRT monitorokhoz szokott, szinte bármelyiket szívesen hazavinné, mi azért megpróbáltuk kiemelni az egyes monitorok plusz szolgáltatásait, előnyeit, esetleg hiányosságait. Az értékelés gyártók szerint történik, ABC rendben, hogy ne érezze senki kívételezve magát



Acorp 15" (710A) és 18" Nem csak az ABC rend szerint, hanem a beérkezett monitorok közül is a legelsők voltak. Az árkategória alsó szintjét képviselik, ám szolgáltatásaikkal a középmezőnyben vannak.
A 15 collos változattal voltak kisebb-nagyobb gondok, első alkalommal be is állítottuk a sarokba, hogy büntetésben legyen:). Aztán mikor legközelebb elővettük, akkor eltöltöttünk fél órát bütyköléssel, és egész jó eredményt kaptunk. Ugyanis a felbontások váltogatásakor a fehér alapszín szeretett világoskék vagy szürke árnyalatokban pompázni, néha még villogni is, sehogyan sem lehetett jobb belátásra bírni. Később aztán maradtunk az amúgy is kívánatos 1024*768-as maximális felbontásnál, és a színhőmérséklet, valamint a fényesség állítgatásával viszonylag kultúrált képet lehetett kihozni. A hátlapon a VGA és a tápegység csatlakozói mellett egy hangbemenet is helyet kapott, így a miniatűr hangszórókkal valamilyen szinten hangot is csikarhatunk ki a gépből. További változataiban S-Video bemenet és USB csatlakozók is találhatók a hátlapon. 400:1 kontrasztaránya és 230-as fényességértéke meggyőzők, ezzel sok nagyobb monitort megelőz.

A 18 collos viszont minden tekintetben nagyon jó választás lehet, hiszen 17 collos áron kapunk plusz két és fél centi képernyőt. A beállítási lehetőségek kimeríthetetlenek, egyenként állíthatjuk az egyes színek fényességét is. Az automata beállítás viszont sokszor nem pontos, ez adódhat abból is, hogy röpke egy másodperc alatt elvégzi, míg a többi monitor ezt jóval hosszabb ideig teszi. Ettől eltekintve ez volt az egyik monitor, mely a tesztelés egy hete alatt végig az egyik számítógépen volt, ezzel játszottunk, böngésztünk éjjel és nappal, és ha pénztárcánk engedné, örökbe is fogadnánk.
Fokozottan figyeljünk ezeknél a monitoroknál a pixelhiba lehetőségére, mindkét monitor tartalmazott egy-egy hibás pixelt már kibontás után is.

AG Neovo 15" (S-15) és 17.4" (X-174) Számunkra ismeretlen márkaként érkezett két kartondoboz a szerkesztőségbe, roppant kíváncsiak voltunk, hogy mit is rejtenek. Legnagyobb meglepetésünkre a valaha látott legelegánsabb monitorok kerültek elő a dobozokból. A kisebb példányhoz kaptunk egy TV tuner egységet, így aztán végképp nem tudtuk hova tenni a gyártó szándékát. Rövid tesztelés és az árak utólagos egyeztetése után megvilágosodott a kép: ezek a monitorok elsősorban üzleti célra készültek, emellett persze bárki mélyen a pénztárcájába nyúlhat.
A kisebbik átlagosnak mondható értékekkel rendelkezik, 300:1-es kontraszt és 250-es fényességértékekkel, azonban a különlegesen kiképzett, edzett üveg némileg pozitívan módosítja a vizuális élményt. A hátlapon a szokásos csatlakozók mellett RCA videobemenet és S-Video bemenet is található, ez jelzi az üzleti felhasználást: elég csak egy monitor az irodába, ahhoz a számítógép képe mellett videokamera, lejátszó és bármilyen videoforrás csatlakoztatható. A TV tuner egység is az RCA bemenetre csatlakozik, az elektronikát egy olyan hajlított talpra szerelték, melyen furatokkal előkészítették a monitor hátlapjának rögzíthetőségét. Nincs is más dolgunk, mint rácsavarozni új talapzatára a monitort, bedugni a TV tunerből kijövő kábelt, és máris tévézhetünk.

A nagyobbik testvér kész műremek, csak fémből és üvegből áll, az előlap „faltól-falig" edzett üveglap, a takarító néni imádni fogja takarítás közben, minden meglátszik rajta (viszont karcálló). Mondjuk, nem kell fogdosni, és kész. Szörnyen nehéz, de ez abból adódik, hogy a legutolsó bütyök is színezett fémből készült, a fekete és a sötétszürke váltogatja egymást harmóniában. Oldalt találhatók a bekapcsoló gomb és a menü állítására szolgáló kis bütykök, belesimulnak a monitor falába. Ezzel kapcsolatban is állítható mindaz, amit csak el tudunk képzelni, de az automata besegít, nem is nagyon kell korrigálni, talán csak a fényességértékeket a szoba világosságának megfelelően; a képélesség a 400:1-es kontrasztaránynak megfelelően nagyon lágy és közben tűéles is. Bevallom, ebbe a monitorba szerettem bele, bár lelki egyensúlyom helyreállt, mikor megláttam az árát.

Belinea 15" (101535) A Belinea monitorok már jó ideje népszerűek Magyarországon, legutóbb azzal hívták fel magukra a figyelmet, hogy a forgalmazó minden monitorra 3 éves helyszíni garanciát biztosít, tehát ha a monitor elromlik, kijönnek érte, és megjavítva visszahozzák. Gyaníthatólag teszik ezt annak tudatában, hogy ismerik termékeik meghibásodási mutatóit, így ez a garancia könnyen betartható.

A monitor a CRT-knél megszokott kezelőszervekkel és kialakítással érkezett, érdekessége, hogy nincs külön talpa, a panel alján található két kis lábra, plusz egy tetszőleges szögben hátrahajtható gumírozott karra támaszkodik, így csökkenti az íróasztalon elfoglalt helyet.

Belépő szintű monitor, ezt adatai és ára is alátámasztják, tökéletes képminősége és jó kezelhetősége mindenki számára jó választássá teszi. Kontrasztaránya 350:1-hez, és feltüntették a response time-ot, ami 40 ms, ez átlagosnak mondható, hiszen az emberi szem 25 kép/másodperc felett már folyamatosnak látja a megjelenítést. Emiatt profi játékosok alaposan nézzék meg, mielőtt örökre megvásárolják, hiszen tudjuk, ők nem véletlenül hajtanak az fps-re, itt pedig 25-nél többet nem nagyon fognak látni.
Ennek ellenére Internethez, irodai alkalmazásokhoz és DVD filmek nézésére tökéletes választás, és az ára is a megfizethető kategóriába tartozik.

Iiyama 15" (AX3817UT) és 17" (AS4314UT) Az Iiyama nagy név a monitorszakmában, CRT monitorai általában tesztgyőztesként kerültek ki a laborokból. Én is egy 19 collos CRT példányt használok nap mint nap, így megfelelően elfogultan közelítettem hozzájuk. Sajnos csalódnom kellett, és nem biztos, hogy az elfogultság volt az oka, amit az értékek vissza is igazolnak.
A kisebbik monitor képe csak 120 fokos szögben látható, függőlegesen pedig 85 fokban, így ha többen akarjuk nézni a monitort, akkor a szélen ülők erős sárga beütést látnak minden színen, ez pedig nagyon zavaró tud lenni, ilyet még a gyengébb monitorok esetében sem tapasztaltunk. Maga a kép éles, az automata kalibráció is jól működik. Az 50 ms-os response time viszont kellemetlen lehet, akár játékokkal, akár DVD filmmel használjuk monitorunkat. Ettől még irodai

alkalmazásokhoz és internetezéshez tökéletes, de sosem tudni, hogy a lassú képmegjelenítés vajon mikor üt vissza. Az újabb 15 collos változatokban már ezek az értékek javítva lettek, az árakról viszont még nem tudni semmit. A 17 collos testvér már visszahoz valamit az Iiyama becsületéből. A 25 ms-os frissítési sebesség megfelelő, és beállítási lehetőségek garmadája halmoz el bennünket, például el is tolhatjuk az egész képet, ha az amúgy tökéletesen működő automatikus beállítást nem tartanánk megfelelőnek. Kistestvéréhez hasonlóan hátul csavarok teszik lehetővé a falra rögzíthetőséget, normál használat esetén pedig a nehéz talp biztosít stabilitást. Ha az ára a 15 collosok környékén mozogna, akkor feledtetné velünk az előző modell gyengeségeit, de sajnos erre is jóval többet kell spórolni, mint ahogy a többi 17 collos esetében.

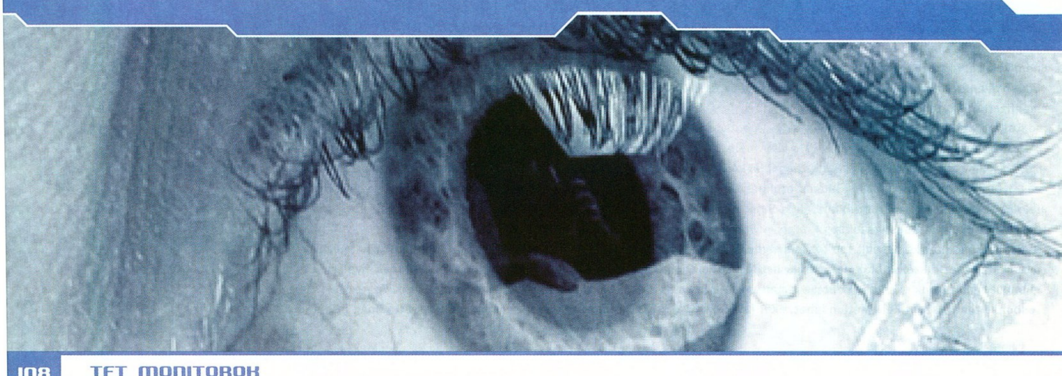
Samsung 15" (151B) és 17" (171S) A Samsung is régi versenyzője a CRT monitorok piacának, Syncmaster családja a nagyon erős középmezőnyben foglal helyet, meghibásodási mutatói pedig nagyon alacsonyak. Emellett elsőként vágott bele a TFT panelek gyártásába, így előnye van a legfrissebb technológiák alkotta modellek piacra dobásában.

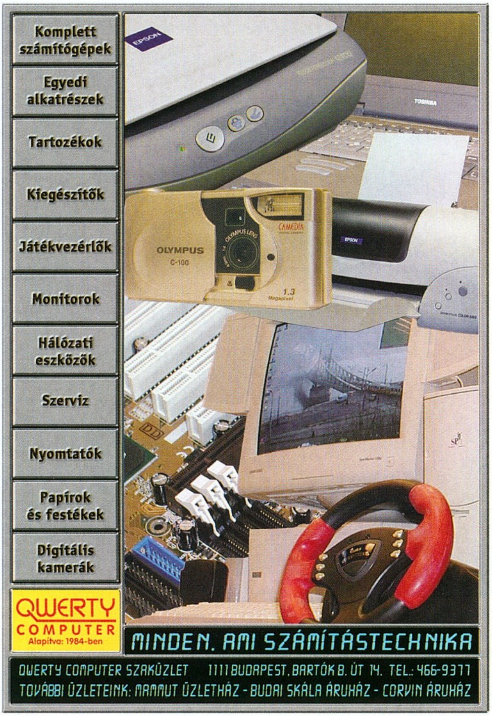
A két monitor nagyon hasonlít egymásra, csak színükben térnek el, de ugyanaz a típus több színváltozatban is kapható, így aki vevő a sötétszürke színre, az sem marad gondban. Shoebaron beleszeretett a 17 collos modellbe, mi tagadás, impozáns látvány (bár ő még nem látta az AG Neovót). A két modell nem csak külsejében, hanem teljesítményében is közel van, persze a belső TFT panel más, de a fényességértékek egyezők, csak a kontrasztarányok terén van a nagyobbik modellnek „50" előnye. A látószögek megfelelőnek mondhatók, 140 és 150 fok között váltakoznak. A többi modellel ellentétben a 17 collos esetében a hálózati adapter magában a monitorban található, így nem kell egy újabb tartozékra állandóan figyelni szállításkor. Kapható mindkét típushoz kiegészítő forgatóállvány, segítségével 90 fokban elforgathatjuk a monitort, az állványhoz adott program pedig automatikusan elfordítja a megjelenített képet, egy A4-es oldalt így teljes méretében is megjeleníthetünk.

Viewsonic VE150m. A Viewsonicot sem kell bemutatni, mint új szereplőt, sokat bizonyított már a PC Guru hasábjain. ViewPanel sorozatának egyik legkisebb tagja a VE150m. Az utolsó betűjel a multimédia képességet jelenti, két másfél wattos csipogó szolgáltatja a hangot. Adottságai inkább a középmezőny alját súrolják, 200-as fényességérték és 300-as kontrasztarány jellemzi, 120 fokos láthatósággal rendelkezik.

Automata beállítása teljesen korrekt, és előnye a nagyon könnyű és vékony kivitel. Ami talán zavaró lehet egyes esetekben, hogy nagyon lassú a felbontások közötti váltása, 3-4 másodperc is eltelhet, de mivel ez ritkán történik, együtt lehet élni vele. Az ára viszont nagyon jó, és ezért garantált minőséget kapunk.

Flex
flex@webit.hu





BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

!!!Portocom Notebook!!!

Portocom 340 Freestar 14.1TFT

(cel900, 128mb, 10gb, fax, hang, cd)

289.000,- +áfa

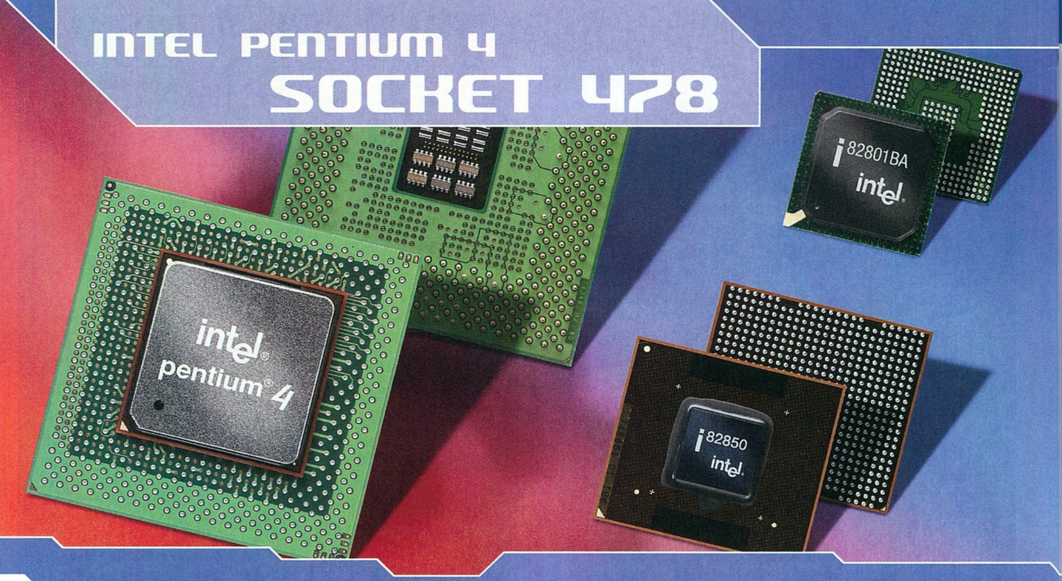
Irodai számítógép

132.800,- +25% áfa

OTP hitelügyintézés
Tel./fax: 383-2843, 06-20 9264 507 Faxbank:2333666/1607#
E-mail:balati@ahol.com Web: www.balati.hu
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

WWW.PCGURU.HU

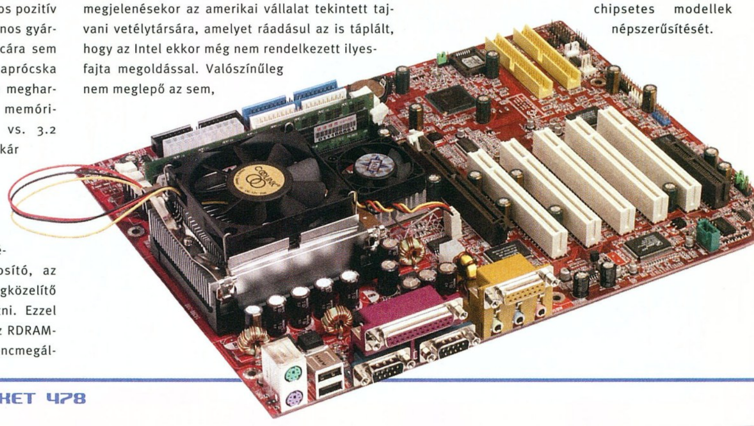
INTEL PENTIUM 4 SOCKET 478

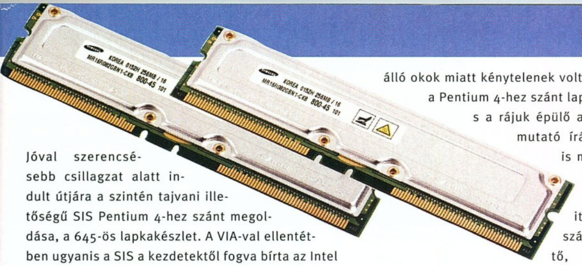


Az sajnos a legnagyobb jóindulattal sem mondható el, hogy az Intel a Pentium 4-hez társítható chipsetek terén a választási lehetőségek sokaságával sokkolta volna az új platform kezdeti felhasználóit. Sőt, az első számú processzorgyártó a piaci bevezetés időszakában valójában egyetlen alternatívát sem tudott (akart) felmutatni: aki tehát 2001 első félévében nem Athlon, hanem Pentium 4 vásárlásban gondolkodott, az bizony egy irreálisan felülárazott, ráadásul nem is különösebben gyors CPU mellett akarva-akaratlan egy RDRAM-alapú, i850 lapkakészletre épülő alaplap tulajdonosává is vált.

Ez, a felhasználók szempontjából meglehetősen elszomorító helyzet csak a múlt év harmadik negyedévében változott meg valamelyest, ti. a piac nem lebecsülendő erejű nyomásának engedelmeskedve az Intel ekkor bocsátotta útjára azt a PC133 SDRAM-alapú i845 lapkakészletet, amellyel a memóriatechnológia terén sikeresen katapultált vissza mindannyiunkat az IT evolúció egyik jóval korábbi lépcsőfokára. Az i845 chipset számos pozitív tulajdonságának (alacsony ár, 0.18 mikronos gyártástechnológia, új architektúra, stb.) dacára sem lehet megfeledkezni ugyanis arról az aprócska tényről, hogy ez a megoldás lényegében megharmadolta az i850-nél megtapasztalt memóriasávszélességet (1.06 GB/másodperc vs. 3.2 GB/másodperc), alkalmazástól függően akár 50 százalékkal (!) is visszavetve a Pentium 4 teljesítményét. Szinte törvényszerűen vetődik fel a kérdés, hogy a lapkakészletet a kissé már idejétmúlt SDRAM helyett miért nem lehetett az elméletileg kétszeres sávszélességet biztosító, az RDRAM teljesítményét sokkal jobban megközelítő DDR SDRAM memória interfésszel ellátni. Ezzel kapcsolatban az Intel táborban szokás az RDRAM-ot jegyző Rambus-szal való exkluzív licencmegállapodással takargatózni, amely elméletileg kizárta volna annak lehetőségét, hogy az amerikai cég alternatív memóriatípusokra épülő chipsetekkel álljon elő. Nos, ez az a magyarázat, amely számomra az idő múlásával egyre nehezebben hihető, ti. ebben az esetben az i845 sem jelenhetett volna meg, ráadásul fél éves halogatás után az Intel végre tényleg piacra dobott egy DDR SDRAM alapú lapkakészletet (845D) – megjegyzem anélkül, hogy a fenti szerződés korlátozó rendelkezéseit érdemben módosították volna...

Még szerencse, hogy a tajvani chipset gyártókat nem béklyózták efféle kötöttségek, így az i845 premierjével csaknem egy időben képesek voltak előállni a maguk alternatív megoldásaival. Mint azt már megszokhattuk, köztük is első volt a sorban az a VIA Technologies, amely az utóbbi években –legalábbis a lapkakészletek terén- az Intel legkeményebb konkurenciájává nőtte ki magát. Így azonnal érthetővé válik az a fajta féltékenység, amellyel a DDR SDRAM-ra épülő P4X266 chipset megjelenésekor az amerikai vállalat tekintett tajvani vetélytársára, amelyet ráadásul az is táplált, hogy az Intel ekkor még nem rendelkezett ilyesfajta megoldással. Valószínűleg nem meglepő az sem, hogy az első számú processzorgyártó tanulva a múlt hibáiból ezúttal nem elégedett meg holmi nyilatkozatháborúval: egyfelől egy súlyos szabadalomsértési pert akasztott a renitens cég nyakába, másfelől sikeresen "győzte meg" a nagyobb alaplapgyártókat arról, hogy a VIA P4X266 esetleges felhasználása és az Intel lapkakészletek árai, sőt elérhetősége között –legalábbis számukra – igenis van összefüggés... Az Inteltől jóval kevésbé függő, kisebb tajvani vállalatokat – amelyek közül néhány ráadásul kizárólag VIA chipseteket használ – már jóval nehezebb volt megfélemlíteni, ennek megfelelően ez nem is sikerült maradéktalanul, a P4X266 sikeressége azonban így is zátonyra futott. Ez még akkor is igaz, ha figyelembe vesszük azt, hogy a lapkakészlet új, nagyobb teljesítményű verziója, a P4X266A iránt elődjével összehasonlítva jóval nagyobb érdeklődés mutatkozik. Sőt, mintha a "nagyok" görcsös félelme is oldódott volna, legalábbis erre látszik utalni, hogy némelyikük (pl. Shuttle) immár nyíltan felvállalja az új VIA chipsetes modellek népszerűsítését.

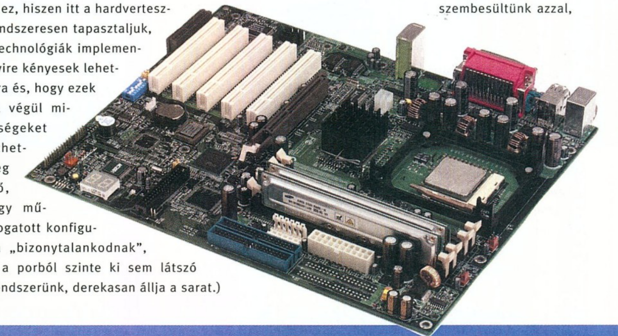




Jóval szerencsésebb csillagzat alatt indult útjára a szintén tajvani illetőségű SIS Pentium 4-hez szánt megoldása, a 645-ös lapkakészlet. A VIA-val ellentétben ugyanis a SIS a kezdetektől fogva bírta az Intel jóváhagyását: a két cég között létrejött megállapodás értelmében a távol-keleti gyártó meghatározott licencdíjat fizet minden egyes eladott chipset után. Ez ugyan kissé megdrágította az ugyancsak DDR SDRAM alapú 645-ös árát, amely azonban még így is jóval alacsonyabb szinten maradt, mint a mezei SDRAM-ra épülő i845-é (de nem alacsonyabban, mint a licencdíj költségeit nem tartalmazó P4X266-é). A SIS lapkakészletének jelenlegi legnagyobb erősségét az adja, hogy a 333 MHz-es (PC2700) DDR SDRAM memóriamodulok használatát is támogatja, az ennek révén nyerhető 2.7 GB/másodperces sávszélesség pedig már összemérhető az RDRAM alapú i850 3.2 GB/másodperces értékével. Sőt, ha figyelembe vesszük, hogy ez előbbi memóriatípus késleltetési (látencia) mutatói jóval kedvezőbbek az utóbbinál, akkor valószínűleg nem vall túlzott merészségre kijelenteni, hogy az alacsonyabb működési frekvencia (333 MHz vs. 800 MHz) ellenére a DDR SDRAM az RDRAM-mal legalábbis azonos teljesítményt nyújtó megoldás (ráadásul alacsonyabb áron).

A Pentium 4-es chipsetek terén az egyik legutolsó fejleményt az i845-nek az ez év elején történt "újrakiadása" jelenti: a lapkakészlet nevéhez bigygyesztett "D" betű arra hivatott utalni, hogy az immár a DDR SDRAM modulok fogadására is készen áll. Ennél is újabb hír, hogy a sorozatos halasztásokat elszenvedni kénytelen ALI is előállott a maga Aladdin P4 névre hallgató megoldásával. Sajnos mivel ez utóbbi chipset és a VIA P4X266 hazai elérhetősége meglehetősen korlátozott, rajtunk kívül álló okok miatt kénytelenek voltunk őket jelen, a Pentium 4-hez szánt lapkakészleteket, s a rájuk épülő alaplapokat bemutató írásunk kapcsán is mellőzni. Ennek megfelelően elsősorban az itthon is szép számban fellelhető, i850, i845, i845D és SIS645 (amelyek legfontosabb tulajdonságait az alábbi táblázatban foglaltuk össze) alapú modellekre koncentráltunk.

Az elméleti bevezető után úgy gondoltuk, hogy a leírtakat tesztekkel is kiegészítjük és megpróbálunk mindazoknak segítséget nyújtani, akik a nagy zűrzavar, és a kedvező árú Athlon XP-k mellett:), a jövőben is a jól bevált Pentium vonalat preferálják. Szerencsére az SDR-es 845 után végre kiértünk az alagút végére, így nincs akadálya annak, hogy a buktatókat elkerülve stabil és hosszútávon is megbízható konfigurációt építsünk. (Nagyjából ezekkel a tulajdonságokkal rendelkezett például a BX-es chipsettel szerelt Abit BH6, amelynek a szívósabb példányai, még napjainkban is, már-már tiszteletreméltó kitartással működnek. Különösen értékelendő ez, hiszen itt a hardvertesztek során rendszeresen tapasztaljuk, hogy az új technológiák implementációi mennyire kényesek lehetnek egymásra, és hogy ezek a viszonyok végül milyen nehézségeket eredményezhetnek. Tényleg szembeötlő, hogy a nagy műgonddal válogatott konfigurációk néha „bizonytalankodnak", míg otthon a porból szinte ki sem látszó Celeronos rendszerünk, derekasan állja a sarat.)

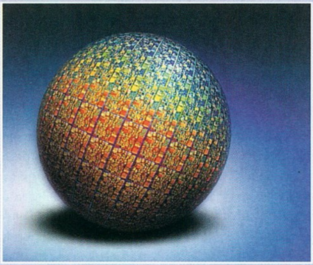


A teszthez az eredeti elgondolásunk alapján 3 különféle alaplapot válogattunk, de végül a határidők és a korlátozott terjedelem miatt, részletesebben már csak kettővel tudtunk foglalkozni. Ennek jegyében a hét mérkőzését az MSI és az Abit vívta, amely leosztásban az Intel, mint chipset gyártó, mindenképp befutónak számított. Egyfelől a megerősített i845-ttel, másfelől pedig, a lassan már kiforrott megoldások alapjának tekinthető i850-nnel. A Rambus modulok árának drasztikus csökkenése érdekes helyzetet teremtett, hiszen a két eltérő kivitelezés, a kiépítés költségeit tekintve, gyakorlatilag megegyező szintre süllyedt. A teljes kiegyensúlyozást tovább segíti, hogy a DDR-es memóriavezérlővel támogatott 845-ösök egyelőre bevezető áron szerepelnek, így amit elveszítünk a drágább modulok beszerzésével, azt visszanyerjük a régebb óta elérhető, és ezért folyamatosan csökkenő árú 850-es chipsettel szerelt alaplapok kapcsán. További nyomós ok, hogy ezek a megoldások már túl vannak az első gyerekbetegségeiken és BIOS frissítéseiken, ezért ebben a folyton változó kavalkádban, tulajdonképpen egyes darabjaik, már a megbízható minőséget képviselik.

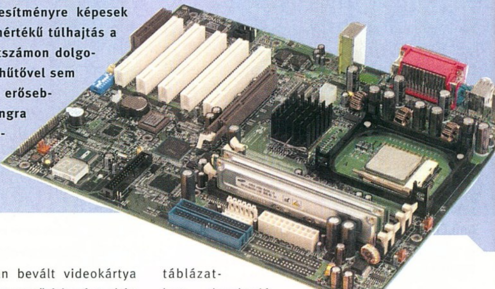
Hosszú idő után tértünk vissza az AMD-s platformokról, a Pentium 4-ek világához, majd rögtön szembesültünk azzal,

PENTIUM 4-ES CHIPSETEK

Lapkakészlet	i850	i845(D)	SIS 645
Gyártó	Intel	Intel	Silicon Integrated Systems
Chipset Northbridge	Intel KC82850	Intel 82845	SIS 645
Chipset Southbridge	Intel 82801	Intel 82801	SIS 961
Támogatott processzorok	Pentium 4	Pentium 4	Pentium 4
Multi-processzoros támogatás	Igen	-	-
FSB (Front-Side Bus)	400 MHz (Quad-pumped)	400 MHz (Quad-pumped)	400 MHz (Quad-pumped)
SDR SDRAM támogatás	-	Igen (PC133)	-
DDR SDRAM támogatás	-	Igen (PC1600/2100)	Igen (PC1600/2100/2700)
RDRAM támogatás	Igen (PC 600/800)	-	-
Aszinkron memória órajel	Igen	Igen	Igen
Memória foglalatok maximális száma	4	4 (i845); 3 (i845D)	3
Maximális memóriamennyiség	2 GB	2 GB	3 GB
Memória sávszélesség	3.2 GB/másodperc (2 memóriacsatorna)	1.06 GB/mp (i845); 1.6 GB/2.1 GB/mpc (i845D)	1.6/2.1/2.7 GB/másodperc
PCI csatlakozók maximális száma	6	6	6
USB csatlakozók maximális száma	4	4	6
Ultra DMA támogatás	Van, ATA33/66/100	Van, ATA33/66/100	Van, ATA33/66/100
AGP támogatás	4x	4x	4x
ACPI támogatás	Igen	Igen	Igen
Hivatalos bejelentés dátuma	2000. IV. negyedév	2001. II. negyedév	2001. III. negyedév
Tényleges kereskedelmi elérhetőség	2001. I. negyedév	2001 III. (i845) ill. 2002 I. (i845D) negyedév	2001. IV. negyedév



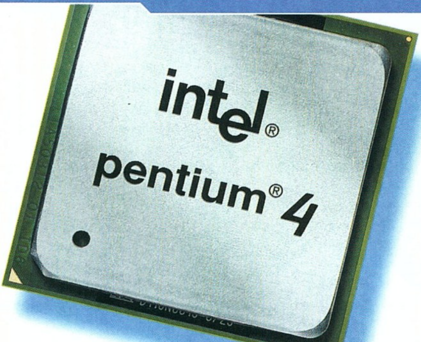
Egy-egy alaplap – de bármilyen más hardver, számítógép-alkatrész – igazi értéke, használhatósága csak akkor derül ki, amikor huzamosabb ideig, személyesen van módunk kipróbálni, használni. A szintetikus mérési eredmények nem minden esetben tükrözik egy alaplap, processzor, vagy számítógép-konfiguráció valódi használhatóságát. Az ABIT TH7-II alaplap a jelenleg kapható RDRAM-os P4 lapok egyik legjobbika. Kéthónapnyi személyes nyúzás után bátran elmondhatjuk, hogy jó vétel. Fontos megjegyezni, hogy a zökkenőmentes használathoz mindenképpen szükséges a legújabb BIOS, de a frissítés pár perces odafigyelést kíván csupán, és cserébe egy nagyon tuningbarát, stabil, megbízható alaplapot kapunk. Legyen szó akár játékról, akár komolyabb munkáról, a TH7-II nem okoz csalódást. A Raid vezérlővel szerelt változat és a sima verzió között nincs teljesítménybeli, vagy minőségi eltérés. Egy RAMBUS-os P4 rendszer nem olcsó mulatság (habár a DDR memóriák és a RAMBUS modulok ára vészesen közelít egymáshoz), de mindenképpen hosszú távú és biztos befektetés. A TH7-II alaplapban az 1,7-es P4-ek szinte mindegyikét sikerült 2 GHz környékére emelni, a gyorsabb P4-es processzorokat még ennél is feljebb lehet tornászni, ezek tiszteletet parancsoló teljesítményre képesek ilyen környezetben. Ilyen mértékű túlhajtás a rendkívül alacsony fordulatszámon dolgozó, eredeti Intel processzorhűtővel sem lehetetlen, amelynél azért erősebbet is felszerelhet a tuningra vágyó tulajdonos. Az alaplap gyors és megbízható, az első BIOS változatokra jellemző instabil indulás és oktalan szirénázás a legújabb BIOS-szal már a múlté. A lapon található, kétszámjegyű digitális kijelző a bootolási folyamat során fellépő minden hibáról pontosan tájékoztat, tehát a hibakeresés egyszerű és nagyon gyors. Dobozos Pentium 4 processzorral párosítva is szép tuning eredményeket lehet elérni vele. Az AGP és PCI busz sebessége a processzor és a memóriabusz alapfrekvenciájától függetlenül is szabványos értékre fixálható, tehát túlhajtásra érzékeny kártyákkal is kitűnően használhatjuk. Külön kiemelendő a Northwood magos P4-es procik támogatása, ennek köszönhetően a korábban említett hosszú távú felhasználás is maradéktalanul megvalósulhat.

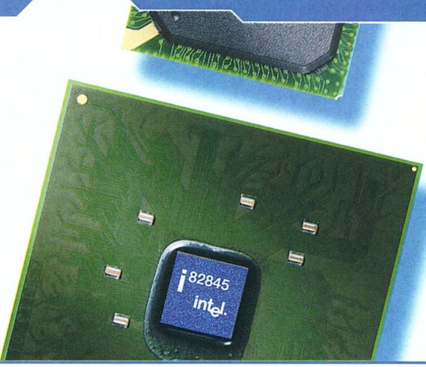


hogy pár apróság könnyen az életképes rendszerek kerékkötőjének bizonyulhat. A megfelelő táp, a kellő hűtés, a szilikon paszta, a párban beszerzett RAM-ok és az egyszerűség kedvéért a bootolható CD, kezdetnek megteszik, ezeken felül, már csak a szoftveres kiegészítésekről kell gondoskodnunk. Valamikor az év elején frissítette az Intel is a chipsetekhez társított meghajtóit, ezért érdemes az új designok kapcsán ezt a csomagot – rögtön a BIOS frissítések után – elsőként telepíteni. Örömmel tapasztaltuk, hogy megtört végre a szerkesztőségre nehezedő MSI átok, és bár a kezdetek kezdetén még elszenvedtünk pár – később meglehetős talányként elkönyvelt – fagyást, idővel a 845 Ultra lábra kapott és ezt a stabil pozíciót a továbbiakban már kitartóan megőrizte. A konfigurációt 2,2 GHz-es Pentium4, 5.1-es SB Live! és 40 GB-os Maxtor merevlemez alkotta, 256 MB DDR memóriával kiegészítve. A korábban bevált videokártya márkáinkat ezúttal egy új versenyző érkezése okán félretettük, de elmondható, hogy a csere megfelelőnek bizonyult és, hogy a Chaintech GeForce3 Ti200-asa mindvégig hibátlanul szerepelt. Az MSI lap beállításai igen széleskörűek, nekünk az alapértékek eredményeztek Quake3-ban 233 (fastest) és 214 fps-t (fast), 3Dmark2001-ben pedig 8500 körüli pontszámokat. Agresszívabb memória beállítások mellett ez az érték pár száz ponttal emelkedett, de a 2,2 GHz-es processzorunk túlhajtása sikertelennek bizonyt. Vélhetőleg a CPU tulajdonságai miatt, hiszen egy kisebb változat 200 MHz-es órajel emelését, az Ultra gond nélkül „támogatta". Az MSI versenyzőjének meggyőző szereplését az Abit TH7-II-ese követte, de itt éltünk a lehetőséggel, hogy a témával közel egy hónapja foglalkozó PPeti véleményét kérjük. Ezt a cikkhez mellékelt táblázatban olvashatjátok. A végső eredményhirdetést a következő számunkban találhatjátok, ahol érdemben összevetjük a chipsetek teljesítményét és kitérünk az itt bemutatott két alap mellett a Soltek SL-85DRS2 modelljére is.

MSI 845 Ultra
Kelly-Tech Kft.
Tel: 350-1246

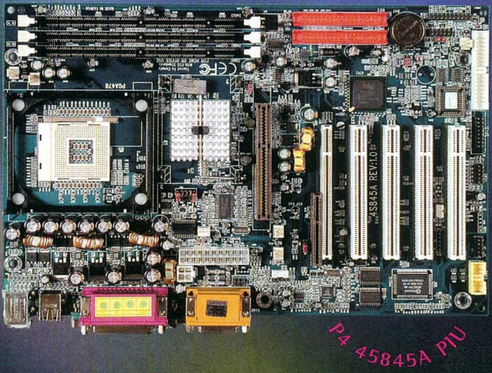
Abit TH7-II
Mycom Kft.
Tel: 204-5444





»2 év helyszíni garanciával!«

ACORP ALAPLAPOK TELJES KÍNÁLATA!



ACORP INTERNATIONAL

Mycom Kft.
1115 Budapest,
Kelenföldi út 2.
Tel.: 204 5444
204 5464
Fax: 204 7444
e-mail:
mycom@mycom.hu
www.mycom.hu

Mycom

Coomp-ker Kft.
1097 Budapest,
Nádasdy utca 6.
Tel.: 215 2923
216 8206
Fax: 216 1163
e-mail:
coomp-ker@mail.inext.hu
www.coomp-ker.hu

COOMP-KER

A létező leggyorsabb külső CD-író a Freecom-tól!

A Freecom külső meghajtók gyakorlatilag bárhol alkalmazhatók. Használhatók munkahelyen vagy akár haza is vihetők. A Parallel, USB-1, USB-2, PCMCIA, CARDBUS és FireWire kábelek segítségével - az akár 24x sebességű külső CD-írók - bármilyen PC-re, notebook-ra vagy Macintosh gépre csatlakoztathatók. Az íróknak SCSI és Combo változatuk is létezik.

Freecom Portable 24x10x40x

FREECOM TECHNOLOGIES

multimedia.hu

WCPUID / CPU Status

[WCPUID Ver.2.8c-B5]

Vendor ID	GenuineIntel			Type ID	0
Family ID	15	Model ID	0	Stepping ID	10
Brand ID	Intel Pentium 4				8
Platform	Socket423 (PGA423 Socket)				

Clock Frequency

Internal	2024.93	MHz	Clock Multiplier
External	539.96	MHz QDR	15.0

WCPUID ***** MHz

Old Man TUNING
Hardwerem-96 Kft.

Tuning konfigurációk, processzorok.
Átépítés alkatrész beszámítással.
Minden alkatrész darabonként tesztelve.
Cím: 1067. Budapest, Csengery u. 55.
Telefon: 3326-841, 06-20-924-4647
Nyitva: H-Cs: 9-18, P: 9-17
Internet: http://oldman.ini.hu

3 év garancia

Kompozitálás. Folytatva az előző számban megkezdett ívünket, ebben a rovatban is az animációkészítés világának általában kevésbé ismert részébe fogunk betekinteni. A kompozitálás röviden összefoglalva a 3D-s programban renderelt képek (vagy képsorozatok, szekvenciák) utólagos összeillesztését és manipulációját jelenti. Ez elsőre persze nem hangzik valami izgalmasnak, na meg az egyszeri grafikus egyébként is kedvenc 3D-s alkalmazásával igyekszik megoldani minden feladatot. Mégis, a kompozitálás minden komolyabb stúdió eszköztárának nagyon fontos része; a Blizzardtól az ILM-ig mindenhol használják.

Nézzük az alapfogalmakat. Említettem már a szekvenciát: ez adott animációt alkotó képkockák összessége, ugyanis a kompozitálás műveleteinek elvégzéséhez a tömörített videoformátumok (avi, mpeg, mov) nem alkalmasak. Fontos tehát, hogy a 3D-s programból a renderelt képeket megfelelő formátumba mentsük el, sorszámozott filenevekkel (a legtöbb program ezt automatikusan megoldja nekünk); a legelterjedtebbek a Targa és Tiff formátumok, a minőségvesztés miatt a JPEG is kerülendő.

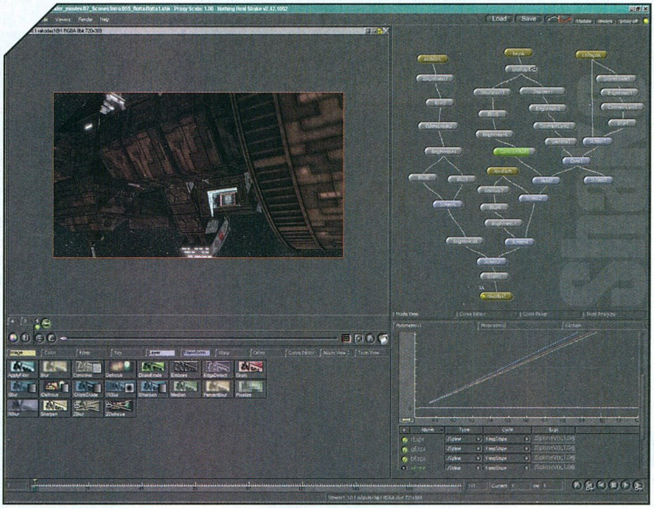
Egy szekvencia a kompozitáló programban egy rétegnek (layer) minősül, ezen kívül minden képelem saját rétegre szokott kerülni, akárcsak egyes effektek. Minden rétegnek megadhatunk maszkot: ez egy szürkeárnyalatos kép, ahol a fehér szín jelzi a láthatóságot (hasonlóan pl. a Maxben található maptípushoz).

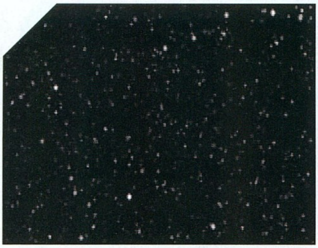
3D-s animáció készítése során az egyes rétegeket általában rendereléssel állítjuk elő, akárcsak a hozzájuk tartozó maszkokat. A 32 bites TGA és TIFF képek tartalmaznak egy Alpha csatornát is, amely minden renderelt képhez elkészül; a Max virtual frame bufferében ez meg is tekinthető a megfelelő gombra kattintva. Sok esetben az alpha lekezeli a tárgyak átlátszóságát is, és ennek megfelelő intenzitású szürkeként jeleníti meg. Persze ha a jelenetben sehol sem látszik a háttér, akkor az alpha teljesen fehér lesz – de erre még visszatérünk.

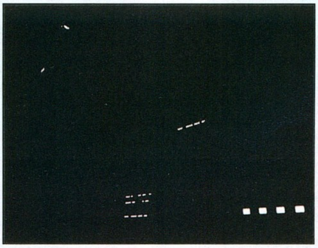
A kompozitálás felhasználásának legegyszerűbb és legegyértelműbb módja az, amikor a gépünk hardveréből következő korlátokat szeretnénk túllépni. A legtöbb renderert pár millió poligonos jelenetekkel már alaposan le lehet lassítani, ugyanakkor sok esetben a scene tartalma könnyen szétválasztható egymástól független részekre (előtér, háttér stb.). Ilyenkor elegendő ezeket az elkülöníthető tárgyakat külön szekvenciákba renderelni, majd utólag egymásra rakni őket a kompozitálás során.

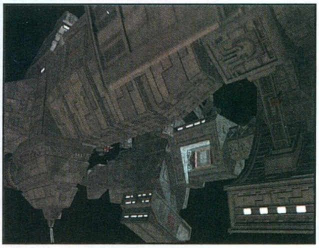
Az egymás fölött lévő rétegeket pedig az alpha csatornájuk segítségével lehet „lyukasztani", azaz magukat a tárgyakat kivágni. Ez a módszer persze nem minden esetben jelent időbeli megtakarítást, de ha sok árnyékvető fényforrás, ray-tracing vagy ilyesmi található a jelenetben, akkor az egymásra hatást nem gyakorló tárgyak kiiktatásával nagyon felgyorsíthatjuk a renderelést.

Van azonban egy nagyon fontos tényező, amelyik miatt esetleg akkor is érdemes szétdarabolni a képet, ha ezzel akár még időt is veszítünk: az egyes rétegek tartalma bármikor megváltoztatható. Nagyon egyszerű példával élve, ha elégedetlenek vagyunk a nagy kék űrhajó előtt elrepülő piros űrhajó színével, akkor annak megváltoztatása után nem kell a teljes jelenetet újra leszámoltatni, csak a piros űrhajót tartalmazó réteget. Ezzel mindjárt két újabb fontos felismeréshez jutottunk el: az egyik az, hogy a jelenet rétegekre darabolását mindig alapos átgondolás után érdemes elvégezni. A másik pedig a kompozitálás egyik igen komoly lehetősége: ugyanis könnyen lehet, hogy a piros űrhajót tartalmazó réteget sem kell újra leszámoltatnunk. A kompozitáló programok ugyanis rendelkeznek a 2D-s képfeldolgozó programok szinte minden képességével; így jelen példánkban színkorrekciót alkalmazva a kis űrhajót tartalmazó réteg pirosságát kedvünkre megváltoztathatjuk. Ráadásul a hatás szinte azonnal jelentkezik, hiszen a mai számítógépeknek nem nagy feladat valós időben manipulálni akár filmfelbontású (2048 * 1300 körül) képeket sem. Összetettebb renderek esetében az időmegtakarítás az ismételt újraszámolta-









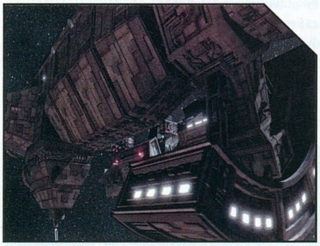
tások elkerülésének köszönhetően óriási lehet, és így a rétegekre darabolás jelentette pluszmunka bőségesen megtérül.

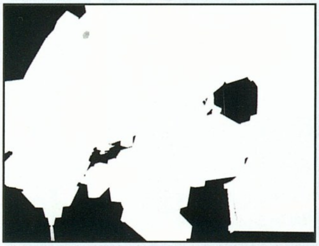
A képfeldolgozás azonban korántsem mindig olyan egyszerű, mint ahogy azt mi szeretnénk; és gyakran nincs lehetőségünk úgy szétszedni egy jelenetet, hogy az egyes rétegek teljesen függetlenek legyenek egymástól. A legegyszerűbb példák az utóbbira az árnyékvetés, vagy a tükröződés; továbbá az is előfordulhat, hogy egy rétegen belül csak a kép bizonyos részeivel szeretnénk műveleteket végezni. Ennélfogva a jelenet szétbontása során gyakran igen sok rétegre lesz szükségünk, és nem ritkán olyan egyedi tartalmú szekvenciákat kell előállítanunk, amelyekhez egy kis trükközésre is szükség lesz.
A legtöbb 3D-s program fejlesztői szerencsére felismerték a kompozitálás igényeit, és lehetőséget adnak nekünk a legtöbb ilyen réteg automatizált előállítására. A diffuse szín, a specular highlightok, az árnyékok vagy éppen a Z-buffer (az adott pixelen lévő tárgy kamerától való távolsága) külön rétegbe mentése igen gyakori igény, és bár mindegyikük megoldható speciálisan textúrázott vagy bevilágított jelenetek renderelésével, azért sok időt takaríthatunk meg, ha csak aktiválnunk kell pár opciót.
A Max4 renderere például ebből a szempontból lépett hatalmasat előre, hiszen kb. 10 féle komponens egyidejű elmentését teszi lehetővé; de vannak hasonló opciók a Lightwave-ben vagy az XSI-ben is. Minden esetet persze nem fednek le ezek sem, így gyakran kell azért trükkökhöz folyamodnunk. Ilyen esetekben segítenek a tárgyak properties menüjében található opciók, mint például a „visible to camera" – ezt kikapcsolva a tárgy vet árnyékot, és a tükröződésekben is látszik, ugyanakkor a kész képről hiányozni fog. De hasonló eszköz a Matte/shadow material is, amely nem látszik a végső renderben, viszont a tárgyak vetett árnyékai megjelennek rajta. A különlegesebb rétegek közé tartoznak még egyébként a csak a textúrát, csak az önárnyékot, vagy csak egyes lámpák hatását tartalmazó szekvenciák is, hogy csak néhány érdekes példát említsek.

Magukat a kész rétegeket aztán rengetegféleképpen lehet manipulálni, és egymásra illeszteni. Színkorrekció, elmosás, invertálás – sőt, az egyes rétegek tartalmát még mozgatni is lehet. A mai kompozitáló programok ugyanis már nem annyira 2D-s, mint inkább 2,5D-s alkalmazások, és gyakran használhatunk bennük egyszerűbb 3D-s effekteket. Például, egy réteg tartalmát textúraként rávetíthetjük egy síklapra, ezt aztán kedvünkre mozgathatjuk-forgathatjuk 3D-ben. A munka másik fele pedig az utólagos effektezés, amire a legtöbb 3D-s program nyújt ugyan lehetőségeket, de sokkal könnyebben és gyorsabban oldható meg külső programban. Ilyenek például a glow és lensflare effektek, de egyszerűbb 2D-s motion blur és mélységélesség (depth of field) is létrehozható kompozitban. Ehhez persze általában szükségünk lesz egy szürkeárnyalatos rétegre, amelyet az adott effekt maszkjaként használhatunk – például glow esetén a szükséges tárgyakat fekete háttéren fehér színben tartalmazó szekvenciára. Bizonyos effekteket akár teljesen a kompozitáló program eszközeivel is létrehozhatunk; vagy ezekkel az eszközökkel kijavíthatjuk a renderelt kép hibáit. A Final Fantasy készítésekor például megesett, nem is ritkán, hogy a ruha- vagy hajszimulációkba apróbb hiba csúszott, és a számításigényes újrafeldolgozás helyett egyszerűen kézzel kifestették ezeket a hibákat (bár mondjuk képkockáról képkockára...).

A kompozitálás másik, hasonlóképpen izgalmas területe az élő filmanyag manipulálása, és számítógépes elemekkel való kombinálása. Mindazt, amit a 3D-s renderelt képekkel megtehetünk, bizony gond nélkül el lehet játszani hagyományos filmekkel is, és az utóbbi években ezek a lehetőségek teljesen megújították a vizuális művészeti ágakat. Hogy közeli témát említsek, a Gyűrűk Ura mozifilmnek például szinte minden képkockájánál sor került digitális utómunkára, melyhez egyébként egy hazánkban, Jászberényi Márk és F. Gábor által kifejlesztett szoftvert használtak. Így tehát a színkorrekciónak és egyéb effekteknek köszönhetően jött létre a film sajátos, gyakran festményekre emlékeztető látványvilága.
Az igazán érdekes feladatok a számítógép által generált képelemek (CGI) beillesztésével kapcsolatosak. A talán legismertebb kék/zöld ernyős felvételek például azt a célt szolgálják, hogy a szereplők jelmezeiből hiányzó, jól elkülöníthető szín alapján a számítógép automatikusan képes legyen előállítani a maszkot az adott réteghez. Ennél is érdekesebb eset az, ha a kamera a jelenet közben mozog, hiszen az illúzió megteremtéséhez a számítógépes elemeknek is ezzel szinkronban kell változniuk. Erre két eszköz szolgál, az egyik a számítógéppel vezérelt mozgású kamera (motion control), amelynek így ismert a pályája, és tetszés szerinti alkalommal megismételhető, valamint egy az egyben átvihető a 3D-s alkalmazásba.
A másik eszköz pedig a kameramozgás lekövetése (trackelés), amihez az élő felvétel során célszerű segédeszközöket elhelyezni; fehér labdák, piros ledek és hasonló kellékek szolgálnak erre a célra. Az ilyen felesleges elemek, valamint a kaszkadőröket, maketteket mozgató drótok kitakarása is a kompozitálás feladata, mint ahogy aztán az élő felvétel és a CGI elemek bevilágításának, színeinek összelövése is.
A kompozitálás tehát lehetőségek szinte korlátlan tárházát kínálja, és jelentősen megkönnyítheti a 3D grafikus munkáját. Ezért aztán idővel mindenkinek meg kell vele ismerkednie, legalább a megértés szintjén; és emiatt a következő rovatban szándékaim szerint vissza is térünk a témára egy gyakorlati példa erejéig.

Laa-Yosh
laa-yosh@mail.datanet.hu





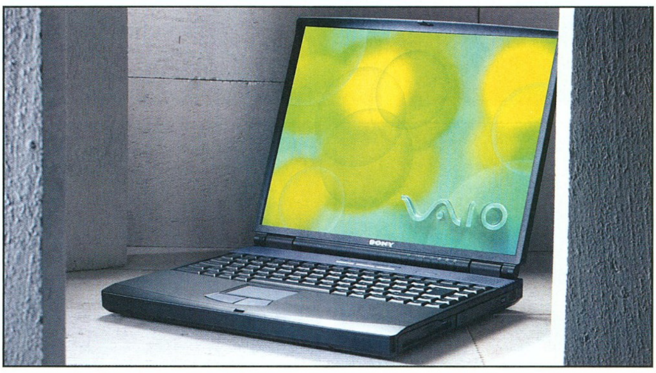
HARDVER FÓRUM

Sziasztok!

Az Internet elterjedésével egyidejűleg egyre több olyan e-mailt kapok, melyekben különféle, számítógéppel kapcsolatos gond megoldásához kértek tőlem segítséget. Ezek a levelek felölelik a számítástechnika teljes palettáját a hardvertől a szoftverig. Ahogy időm engedi, igyekszem gyorsan válaszolni a levelekre, de – és ez egyre gyakoribb – alaposan fel is bosszantom magam. Hogy miért? Mert nagyon gyakran kapok olyan leveleket is, amelyeken csak bosszankodni lehet. Nézzünk néhány példát. Tipikus kérdés: most vettem a gépem, és nem megy, fagy stb. Könyörgöm, ha most vette, akkor vidáman garanciális! Vissza kell vinni a vásárlás helyére, csinálják meg. A következő kedvencem: fagy a gépem! Erre mit tudok mondani? Nem írja le a konfigurációt, nem írja le, mióta fagy, semmit a világon. Erre se tudok válaszolni. Másik, szintén jó kérdés: meddig lehet húzni az XX processzort, vagy az YY memóriát, esetleg a ZZ videokártyát. Ilyenkor azt szoktam válaszolni, hogy a húzás attól függ, mekkora darab spárgát köt rá az illető. Komolyra fordítva a szót: a tuninghoz NINCS általános recept. Ahány proci, memóriamodul, videokártya, az annyi féle. Azonos gyártási sorozatú, gyártási helyű és idejű alkatrészek között is igen nagy lehet az eltérés. Ez főleg mostanában igaz, amikor percenként jelennek meg a mindig magasabb órajelű procik, a kereskedők pedig tonnaszámra hozzák be az országba a dzsunka balra-ramokat, a noname videokártyákat. A vásárlás – mint az életben sok minden – szerencse dolga. Hiába írom én le az illetőnek, hogy az ÁBDC sorozatú proci a tuti, mikor én is jól tudom, hogy ebből a sorozatból mondjuk tíz darabból jó, ha kettő tuningolható. Az illető elszalad, megveszi, a proci egy centit nem megy többet, én meg csuklom egész nap a sok emlegetéstől. Nagy kedvencem a bioszfrissítéses kérdés. Hogy ugyan írjam le, de nagyon pontosan, lépésről lépésre, hogyan kell bioszt frissíteni. A jobb alaplapok leírása általában minimum 5 oldalon keresztül foglalkozik a bioszfrissítés menetével, képekkel, részletes leírással. Illik legalább annyi fáradságot venni, hogy elolvassuk azt a nyomorult könyvecskét. Arról nem is szólva, hogy az elmúlt évek során legkevesebb kétszer esett már szó a bioszfrissítésről, a módszer azóta se változott. És biosz-fájlokat sincs módomban küldeni senkinek. De a legpofátlanabbak az SMS-es kérdések. Felmegy a gyerek a Sulinetre, és nyomja az ingyen SMS-eket ezerrel, hogy válaszoljak a megadott telefonszámára azonnal: a Voodoo3 2000 fog-e menni 486-os alaplapban, és mi lesz a 3DMark2001 eredmény. Szerintetek komolyan gondolja, hogy én a saját telefonszámlám terhére válaszolni fogok? Ha igen, akkor nagyot téved. Hasonlóan finomak a szoftveres kérdések is. Egyáltalán, el nem tudom képzelni, minek egy átlagos teljesítményű otthoni gépre mondjuk Windows 2000, vagy NT 4.0. Telepíti a fiatal, és jönnek a bajok. Kicsit gagyibb a hardvere, persze hogy a gép percenként megfekszik, én meg kapom a leveleket. A mindennapi használathoz teljesen elegendő a Windows 98 is. Az nem baj, ha valaki próbálkozik, mert ebből lehet tanulni. De tízpercenként írt e-mailben folyamatosan nyavalyogni felesleges. Hasonló a helyzet a különféle driverekkel. Írja a versenyző, hogy ezzel, meg ezzel a driverrel szuper volt a gépe, most telepítette a másikat, azzal meg bakot ugrott, mit csináljon? Na mit? És ehhez mellékel még hat darab másfél megabájtos bmp kiterjesztésű képet, hogy jobban értsem, miről is van szó. Kérlek benneteket – és akinek nem inge, ne vegye magára – ne fárasszuk egymást ilyesmikkel, az idő mindenkinek drága. Csak zárójelben említem meg, hogy a napi e-mail forgalmam eléri a százas nagyságrendet. Félreértés ne legyen: nagyon szívesen, a legjobb tudásom szerint továbbra is válaszolok a normális kérdésekre, a fentiek kivételével. Ha valakinek gondja van, írja meg a részletes konfigurációt: alaplap, proci, videokártya satöbbi. Ha tudok, segítek. A következő mormognivalóm a telefonon feltett kérdésekről szól. Itt aztán van választék, a melyikajobbazintelvagyazáemdé-től kezdve a mostolvastamaneten-ig. Kedvencem az ühümös kérdező. Valószínűleg kiskorában megsérültek a hangképző szervei, mert a válaszokra csak ühümözik. A telefon a hívónak is pénzébe kerül, hacsak nem munkahelyről hív. Szorítkozzunk kizárólag a problémára, mert nem túl kellemes, mikor a vevők várnak rám, a kedves telefonáló pedig elmeséli számítógépes pályafutását a Commodore 64-től napjainkig. Telefonon is szívesen segítek, ez természetes. De könyörgöm, csak a lényeget...

Még soha nem esett szó az én legkedvesebb számítógép-fajtámról. Szégyellem is magam érte, hogy csak most jutott az eszembe, pedig biztosan sokakat érdekelhet. Igen, a notebookokra gondolok. Öreg motoros vagyok, de valami megmagyarázhatatlan érdeklődés vonz ebbe az irányba. Talán azért, mert a legelső PC-m egy 386SX20-as laptop volt. 4 MB memória, 40 MB winchester, 64 színű szürke kijelző, maga volt a hurrikán. Szóval, nagyon szeretem ezeket a minigépeket, és most, hogy a notebook-árak is elérhető mélységbe sülylyedtek, úgy gondoltam, beszélgessünk erről is egy kicsit. Ez a gépkategória alapvetően három csoportra osztható. Az első a viszonylag nagyobb méretű, jóval 3 kg feletti súlyú, minden-az-egyben sorozat. 14-15 collos TFT kijelző, beépített CD-olvasó, floppymeghajtó stb. A második csoport a moduláris felépítésű, 2,5 kg körüli súlyú, 12-14 collos kijelzővel szerelt kategória. A moduláris felépítés azt jelenti, hogy vagy a floppymeghajtó, vagy a cd-rom van a gépben, ennek megfelelően a méret és a súly is kisebb. A harmadik csoport a subnotebook-kategória. 1-1,5 kg körüli súly, 8-12 coll körüli kijelző, külső, általában PCMCIA csatlakozós CD-rom, illetve floppymeghajtó jellemzi. Miután ezeknek a sub-gépeknek a mérete olyan, hogy az összes csatlakozó, port nem helyezhető el rajtuk, egy úgynevezett port-replikátor járhat hozzájuk, melyet a géphez csatlakoztatva valamennyi szokványos csatlakozófelület elérhetővé válik. Mindegyik kategóriában előfordul, hogy a CD-meghajtó helyett DVD-olvasó, esetleg CD-író-újraíró választható. Alapvető követelmény a külső monitorcsatlakozó, nem ritkán a videokimenet, a soros-párhuzamos port, a PS2 külső egér-billentyű csatlakozó, az USB csatlakozó, az infra, a beépített modem, a sztereó hangkártya a megfelelő ki-, és bemenetekkel, továbbá a hálózati kártya is.

A teljesítményeket tekintve mindhárom csoportban találhatunk törpéket és óriásokat is. Jelenleg a csúcsgépek az 1200 MHz körüli, mobil kivitelű Tualatin procival készülnek, nem a CeleronT-vel, hanem igazi Tualatinnal! A kisebb teljesítményű gépek pedig mobil Celeronnal. És itt álljunk meg egy pillanatra. Mi a mobil gép lényege, mérettől függetlenül? Éppen a mobilitás: hogy bármikor,



bárhol használni tudjuk. És itt jön a nagy csalás. A notebook-gyártók minden lehetséges eszközt felhasználnak arra, hogy az akkukapacitás minél hosszabb ideig tartson. A legfontosabb eszköz a speciálisan erre a célra kifejlesztett mobil processzorok alkalmazása.

Ezek az Intel processzorok különlegesen alacsony tápfeszültséggel – nem ritkán 1,2 V-tal – működnek, kicsi a hőtermelésük, és rendelkeznek a SpeedStep technológiával is. Ez azt jelenti, hogy hálózati üzemben a processzor a névleges, mondjuk 900 MHz-es órajelen üzemel, míg akkuról visszaáll 700 MHz-re, a tápfeszültség-igény is csökken 0,9-1,1 V-ra. Ezeknek a processzoroknak az előállítása jóval többe kerül, mint az asztali gépekbe készülőké. Most jön a csalás. Forgalomban vannak olyan notebookok, amelyek asztali procival készülnek. Ennek megfelelően az árfekvésük is jóval kedvezőbb, mint a mobil procival szerelt gépeké. Viszont a használat során rengeteg problémával kell szembenézni, iszonyúan melegszenek és az akkumulátorral elérhető használati idő jóval alacsonyabb. Vásárláskor nem árt utánanézni, milyen proci van a gépben. Ez a piac is rendkívül bőséges, a legnagyobb gyártók az IBM, a Hewlett-Packard, a NEC, a Toshiba, a Compaq, a Sony, az Asus, a Dell, a Fujitsu-Siemens, sorolhatnám reggelig. Ahogy minden másban, itt is elmondható, hogy minél jobb nevű a gyártó, annál jobb a termék. Én soha nem unom meg csodálni azt az aprólékos gondosságot, amellyel ezeket a készülékeket tervezik, gyártják. Mondok egy példát. Megeshet, hogy mondjuk teljes sötétségben kellene irogatni valamit. A kijelző fénye nem elég ahhoz, hogy megvilágítsa a billentyűket. A billentyűk alá lehetne szerelni bekapcsolható világítást, de ez sokat fogyasztana. Az egyik gyártó erre azt találta ki, hogy a kijelző panel felső peremébe egy erős fényű világítódiódát épített be. A speciális festékkel feliratozott billentyűk ennek a diódának a bekapcsolt állapotában teljes sötétben is jól láthatók. A másik ötlet: mikor a billentyűket nyomogatjuk, akkor munkát végzünk, a billentyűk függőleges irányban elmozdulnak. Miért ne lehetne ezt a munkát elektromos energiává alakítani, és az akkut tölteni vele? Lehet. Egy másik gyártó minden billentyű alá beépített egy pici elektromechanikus eszközt, ez pedig minden billentyűleütéskor áramot termel. Én állítom, hogy a számítógép-tervezők ezeknek a minigépeknek a tervezése során hozzák a legjobb formájukat.

A kis gépekbe épített chipsetek is változatosak. E téren is van jobb és silányabb is. A legjobbak az Intel mobil BX chipsetes és az Intel mobil 815-ös chipsetes gépek. Utánuk jön az Intel MX chipset, majd a sort a Sis és a Via chipset zárja. A Sis chipset az asztali gépekből már ismert módon az alapmemóriából veszi el a videomemóriát. A két utóbbi chipsettel szerelt gépeket kizárólag irodai alkalmazások futtatására lehet javasolni. A legerősebb gépek tartalmazhatnak akár 16-32 MB-os, Nvidia GeForceGo, vagy Ati Radeon Mobility videovezérlőt is; ezek AGP buszosak, és teljesítményük bizony már összevethető az asztali gépekével is. Jó kompromisszum a kivételesen bugmentesre sikerült mobil Savage chip, a SavageIX, 8 MB memóriával. Természetesen ez is AGP buszos. Ennél gyengébb a Silicon Motion Lynx 4 MB-os mobil videovezérlője, de egy Intel chipsetes, 600-as mobil Celeronnal szerelt gépen még ez is riccenés nélkül lejátssza a DivX filmeket, esetleg DVD-ket. A jobb gépeket lítium-ion akkuval szállítják, az olcsóbbakat nikkel-metálhibriddel. Nagyon fontos a kijelző minősége is.

A TFT – Thin Film Transistor – technológia olyan, hogy a gyártás során keletkezhetnek "halott" tranzisztorok is. Ezek a képernyőn vagy mindig sötétek, vagy mindig világítanak. Az ide vonatkozó szabvány szerint kijelzőmérettől függően 4-től 8-ig terjedhet a hibás képpontok száma. Az igényesebb gyártók természetesen csak tesztelt, hibátlan kijelzőket építenek a gépekbe. A kijelzőket már jó előre kiválogatják, illetve már így rendelik meg. Természetesen ezek ára magasabb is. Vásárláskor erre is érdemes odafigyelni. A ma kapható notebookok minimális kiépítése egy mobil Celeron 650-es proci, 64 MB memória, 6,4 GB winchester és 12,1 collos TFT kijelző. Szintén alaptartozék a 24x-es CD-meghajtó is.

Az elmúlt években a táskagépek teljesítménye is ugrásszerűen javult, az összes használt processzor 100 MHz-es órajellel működik, de már felbukkantak a 133 MHz-es órajelet használó kisgépek is. A koncepció világos: minél nagyobb teljesítmény, és minél hosszabb akkumulátoros üzemidő biztosítása. Ez látszólag ellentmondás, de mégsem az. Különféle okos megoldásokkal – többek között az éppen nem használt hardvereszközök szoftverből történő kikapcsolásával – ez a cél elérhető. Bár az igazán jó megoldást az akkumulátorok következő generációja jelenti majd.

Pentium 4 Xeon. Ez pedig a legújabb Intel processzor, a Pentium 4 technológiával készülő Xeon 1,7 GHz. Maga a processzor minket – az esztétikus kivitelen kívül – különösebben nem érdekel, az viszont érdekes, hogy ez az első processzor a világon, amelyik támogatja a Jackson-technológiát. Ez utóbbinak lényege az, hogy az eddigi processzorok hardware-szinten egyidejűleg csak egy feladat végrehajtására voltak képesek egy órajelciklus alatt.

Miután a proci idejének jó részét nyugalomban tölti, felmerült annak a lehetősége, hogy egy időben több feladaton is dolgozzon, így a kihasználtsága ugrásszerűen megnőne. Ezt elmondani nagyon egyszerű, kivitelezni azonban sokkal nehezebb. Az SMT – Simultaneous Multithreading – már benne van minden Willamette és Northwood technológiával készülő Pentium 4-ben is, más kérdés azonban az, hogy az Intel ezt egyelőre letiltja. Várni kell olyan operációs rendszerre – esetleg meglévő oprendszer fejlesztésére -, valamint olyan alkalmazásokra, melyek ezt a technológiát támogatják. Nagyon egyszerűen fogalmazva ez azt jelenti, hogy a proci dolgozhat egy feladat több részre bontott megoldásán, vagy pedig több feladat egyidejű megoldásán. Én már el is képzelem, hogy mondjuk egy év múlva a procim egyszerre grabbel mp3-at, tömörít DivX-et, és közben Panzer Generalozom. És mindezt közel azonos sebességgel...

Old Man

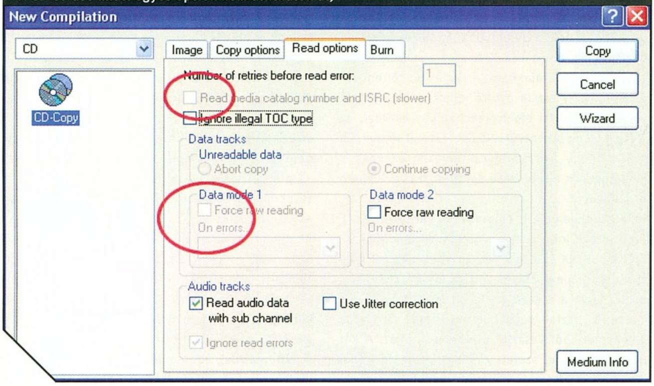
oldman@axelero.hu / oldman.ini.hu

Hahó mindenkinek!

LESZ-E ÁREMELÉS? A honi CD-piacon az elmúlt hetek legnagyobb port felkavaró eseménye az ARTISJUS bejelentése volt, amelyből megtudtuk, hogy a CD-importőrök márciustól a CD lemezek csomagolására ragasztandó hologramos címkékkel kötelesek igazolni, hogy az adott lemezekre annak rendje és módja szerint megtörtént a kötelező szerzői jogdíj befizetése. Félreértés ne essék, ez a jogdíj eddig is befizetendő volt minden egyes CD-R és CD-RW lemezre. Ez ugyanis a magyarországi előadók, művészek, kiadók szerzői jogait képviselő ARTISJUS-nak törvényileg járt és jár. Nem nehéz kitalálni, hogy az egyre durvább CD-s árháború következtében nagyon sok importőr kikerülte ezt a kötelezettséget, így olcsóbban adhatta a portékáját. Nagyon sok kereskedő viszont becsületesen befizette ezt a jogdíjat, így méltán vehette zokon, hogy ennek következtében – a kényszerűségből magasabbra emelt ár miatt - nem tudta eladni a portékáját. A probléma tehát összetett, nem csupán az előadóművészek érdekei, de komoly kereskedelmi, piaci mozgatórugók is húzódnak az ügy hátterében. De egy biztos: jelentős áremelés valószínűleg nem várható. Ugyanis a nagyobb importőrök eddig is megfizették ezt a jogdíjat – a nagy számok törvénye alapján ők nem tudtak elrejtőzni az ARTISJUS elől -, tehát a bejelentést követő hisztérikus pánikreakció merőben alaptalan. Tény, hogy az importőrök kénytelenek logisztikai költségekbe verni magukat, címkéző gépeket lízingelnek, vagy vásárolnak, mert heti több tízezer korong matricázása igen nagy feladat. Ez természetesen jelentkezni fog az árban is, hiszen a költségeket minden bizonnyal a kiskereskedelmi árban próbálják majd visszanyerni – a nagykereskedelmi árrés már amúgy is olyan csekély, hogy arra nagy valószínűséggel nem terhelhető semmilyen pluszköltség. Azonban az interneten olvasható kétszeres és háromszoros áremeléssel szemben én csekély, maximum 20-25 forintnyi átlagos áremelést saccolok, ami főleg az első időszakban lesz jellemző, de a címkézés költségeinek megtérülésével és a piaci helyzet rendeződésével egy időben szépen eltűnik majd, hiszen a lemezek gyártási ára töretlenül lefelé tart, így a korongok kiskereskedelmi ára remélhetőleg nem sokáig lesz magasabb. A jogdíj összege egyébként lemezenként 36 Ft + 12% Áfa, tehát elsőre valóban rémisztőnek hat.

JOGOS-E A JOGDÍJ? Jogos kérdés. Elintézhetnénk annyival, hogy mivel törvényi rendelkezésről van szó, így mindenképpen jogszerű. Más kérdés, hogy az így beszedett pénz valóban azokhoz jut-e, akiknek a nevében a hatóság, illetve az érdekképviselet az intézkedést foganatosítja. Ne gondoljuk azonban azt, hogy ez helyi szokás, a világ sok országában elfogadott és bevált módszer az üres adathordozókra, hanghordozókra kivetett jogdíj, hogy az illegális, jogtalan másolatokkal okozott kárt ebből a bevételből enyhítsék. Hogy pontosan milyen kiadók, előadók érdekeit képviseli a magyarországi ARTISJUS, és hogy mire költik el a beszedett pénzt, az megtekinthető a szervezet weboldalán (www.artisjus.hu). Ilyen jellegű jogdíj nem csak a CD-k árában van, hanem pl. a fénymásoló gépek fogyasztói ára is tartalmaz ilyet, sőt, egyes országokban a CD-írók árába is beépítenek hasonló jogdíj-kötelezettséget. Németországban például a Hewlett-Packard még utólagosan is kénytelen volt befizetni az eladott CD-írók után járó jogdíjat, amikor az erről szóló rendelkezés értelmében visszamenőleg is kötelezték a forgalmazókat a díjak kiegyenlítésére. Tehát nem magyar találmányról van szó. Valamilyen szinten az Európai Unió felé történő jogi kompatibilitás is megköveteli, hogy az ilyen kérdéseket a magyar törvényhozás rendezze, tehát nem feltétlenül kell rosszhiszemű „sápról" beszélnünk. A végfelhasználó nyilván csak azt látja, hogy újabb terhet varrtak a nyakába. Azt viszont mindenképpen be kell látni, hogy a hologramos matricázás nem egy folyamat első lépése, hanem egyfajta válasz a közelmúltban kiala-

› A CD-olvasó miatt egyes opciók nem állíthatók át)



RÉSZLET AZ ARTISJUS ÁLTAL KÜLDÖTT KÖRLEVÉLBŐL

„... a hatályos Szerzői Jogi Törvény (hivatkozott jogszabály: 1999. évi LXXVI. Törvény) 20. Paragrafusának (1) és (2) bekezdéséről, mely kimondja, hogy a művek, hangfelvételek magáncélú másolására tekintettel a szerzők, előadóművészeket, ill. a hangfelvételek előállítóit díjazás illeti meg. Ezt az ún. „üreskazetta" jogdíjat az importőrnek kell megfizetnie az üres kép-, és hanghordozók (audió-, videokazetta, írható CD, minidiszk, DVD, Mp3 lejátszó) első belföldi forgalomba hozatala előtt az ARTISJUS részére.

Annak érdekében, hogy ezen kötelezettségének minden importőr eleget tegyen 2002. Januártól az üres írható CD lemezekre – egyelőre kizárólag ezen jogdíjas termékekre – kötelező elhelyezni a minta szerinti hologramos „ARTISJUS címkét". A címkék kizárólag azon importőrök részére kerülnek kiadásra, akik eleget tettek a jogszabályban előírt jogdíjfizetési kötelezettségüknek, így nem követtek el szerzői jogsértést.

A sorszámozott „ARTISJUS címkék" 2002. Január 15-től kerülnek kiadásra és a meglévő raktárkészlet értékesítését követően, de legkésőbb 2002. Március 31-től már csak hologramos címkével ellátott írható CD lemez kerülhet kereskedelmi forgalomba.

A címkét minden típusú (CD-R, CD-RW audió, CD-R, CD-RW data) írható CD-re kötelező felragasztani. Mivel a címke a törvény által védett jogkezelési adat, és az e nélkül forgalmazott termékek jogsértők, annak minden jogkövetkezményével, 2002. Február 1-től már csak a sorszámozott hologramos „ARTISJUS címékével" ellátott írható CD lemezek átvételét és árusítását javasoljuk.

Jelen értesítőnk tájékoztató jellegű, az ARTISJUS-védjegyes címkére vonatkozó előírást a Magyar Közlöny 2002. Január elején megjelenő száma fogja tartalmazni!"

kult kereskedelmi, importőri helyzet visszáságainak kivédésére. Jómagam nem kívánok sem pálcát törni, sem bábáskodni a jogdíj beszedésének ilyetén szigorítása felett, de azt mindenképpen szerettem volna elmondani, hogy a változás korántsem jár olyan szörnyű következményekkel, mint ahogyan azt rengetegen híresztelik az internetes fórumokon.

Jelenleg mintha mindenki kivárásra játszana, sok helyen eltűntek a polcokról a CD-lemezek, sokan nem rendelnek addig, amíg a – nyilvánvalóan kissé átrendeződő – piaci viszonyok nem tisztázódnak. Máshol épp ellenkezőleg reagálnak, a lehető legtöbb CD-t igyekeznek felvásárolni, és a pultokra juttatni. Egy biztos: látványos CD-hiány nincs, áremelkedés egyelőre nem tapasztalható. Mire ez a cikk megjelenik, az importőrök nagy része minden bizonnyal javában szállítja az első matricázott lemezeket – nagyon bízom benne, hogy a történések engem igazolnak majd, és nem lesz fájó árváltozás a honi CD-piacon.

VISSZA A NERÓHOZ. Legutóbb a Nero alatti CD-másolás rejtelmeiben kóstoltunk bele. Sokan panaszkodtatok, hogy amikor megnyitjátok a CD-Copy ablakot, az általam taglalt beállítási lehetőségek egy része nem állítgatható semerre, mert a kis opciók szürkék és elérhetetlenek. Ha a cikk mellé beküldött képek kerültek volna az újságba, akkor láthattátok volna, hogy nálam sem jelölhető ki minden, de hát a képek elkeveredtek, vagy mi, khmmm-hmm....

Amikor valamelyik beállítási lehetőség nem elérhető a CD-Copy ablakban, akkor ez arra utal, hogy az adott CD-olvasó vagy CD-író (a Neróval legalábbis) nem képes ama bizonyos feladatokra, így azok kijelölése értelmetlen is lenne – tehát a program letiltja ezeket az opciókat. Nem kell megijedni, a másolat a legtöbb esetben ezek nélkül is jó lesz. Mint említettem, a komolyabb, kacifántosabb másolási feladatok elvégzésére jobb kimondott célprogramot használni (mint amilyen a CloneCD, a CDRWIN vagy a Padus DiscJuggler), mert a Nero CD-Copy rutinja nem kimondottan ilyen célokra készült.

NERO DEMO PROBLÉMÁK. A cdgrab.hu oldalról letölthető Nero változatokkal kapcsolatban is sokan érdeklődtök. Sajnálattal kell közölnöm, hogy az ott található változat nem teljes verzió, hanem demó, amely – hacsak nem meglévő, telepített, regisztrált változat frissítésére használod - 30 napig használható korlátozások nélkül. Ha a CD-íródhoz kaptál egy OEM Nero programot - tehát rendelkezel érvényes regisztrációs számmal (a sima Nero 5-ös regisztrációs számok hivatalosan használhatók az 5.5-ös sorozathoz is) -, akkor egy korábbi Nero változatot telepíts (pl. amelyet az író mellé kaptál), és csak utána frissíts a legújabb letölthető verzióval. Ugyanis az újabb, letölthető példányok csak frissíteni képesek egy-egy meglévő, regisztrált verziójú, telepített Nerót, ennek hiányában csak és kizárólag demó módban hajlandók települni (tehát ha kapásból az újat teszed fel, akkor hiába van érvényes számod hozzá, nem lesz alkalmad regisztrálni a programban). A Nero program megvásárlásával kapcsolatban is sokan kerestek, közvetlenül sajnos ebben sem tudok segíteni. A teljes, dobozos Nero program megvételéről a oldalon tájékozódhattok, ők el tudnak irányítani Titeket hivatalos viszonteladókhoz. A dobozos Nero nem túl olcsó, de csak egyszer kell megvenni. Néhány nagyobb számítástechnikai kereskedésben önállóan, mindenféle hardver (tehát CD-író) nélkül is beszerezhető OEM Nero változat, ennek ára jóval kecsegtetőbb. Bár nem vagyok biztos benne, hogy az így beszerzett szoftver hivatalosan jogtiszta (az OEM Nero program szerződési feltételei szerint nem), de az így vásárolt OEM Nero legalább érvényes kulcsot tartalmaz, és nem kell az internetről szerzett hamis, vagy feketelistára került illegális kulcsokkal szórakoznod, hogy vajon teljes értékűen működik-e velük a programod. Tudniillik a Nero programozói is bevezették azt a szokást, hogy hamis kulcs esetén a szoftver nem feltétlenül utasítja el a regisztrációt, ellenben direkt elrontja a megírt lemezek bizonyos hányadát. Kellemetlen.

Sziasztok, jó írást, jó grabbelést!

PPéter
ppeter@cdgrab.hu/www.cdgrab.hu

Pusszantás népek. Dezoxiribonukleinsav, szabadgyök, alkalmazott algebra, atommagfúzió és hasonló témák nem fognak ma előfordulni. Ezzel szemben lesz minden, mint például, vagy, és még sorolhatnám, de igazából fogalmam sincs, mert nem rendezgettem át előre a pakkot, rajtaütésszerűen lesz minden, ami lesz. Amúgy köszipuszi a sok designváltással kapcsolatos levelekért, érkezett ilyen számos, jól láthatólag szinte senkit sem hagyott hidegen eme remek esemény, a hozsannázás mellett az általatok kétes foglalkozásúnak vélt édesanyukáink is szerepeltek sokszor a hozzászólásokban, melyek közt szerencsére számos hasznos is akadt. Ám a folyamat még nem állt meg, tartogatunk még egy pár sokkhatást nektek, bár talán a nagyobb részén már átestetek. Mindegy, ha nem tetszik, akkor csak nyugodtan anyázzatok be nekem újfent, ha tetszik, akkor továbbra is dicsőítsetek, a default paraméterek alapján természetesen én tehetek mindenről.

Először egy kis dicséret példaképpen. Hi Brazil! Az új Guru király, nem túl csicsás, nem túl színes, így már igazi, komoly szám. tech. lapnak néz ki. És az is. Azért találtam benne pár helyesírási hibát, ami a régire nem volt jellemző. (...) Tegyél már be a levrovba lécci, mert még sosem szerepeltem ott. Te Brazil, tényleg létezel, vagy csak hülyítitek a Guru olvasóit?

(Mark)

A helyes sírási hibákért majd jól fejbe verem a korrektort, folyton valahol másutt jár az esze. Ő lesz a tanúja annak, hogy én mennyire létezek, miközben a púposra vert fejét borogatja... :) Bah, én is csak emberből vagyok, hagyhatok benne hibát. Pedig esküszöm, engem nem érintett a designváltás... Bár az ilyen leveleket mindig kétkedéssel fogadom, mert ezt így ebben a formában könnyű mondani. Talán ha úgy szólna a levél, hogy találtam helyesírási hibát ebben meg ebben a cikkben az x. oldalon, akkor utána lehetne nézni a dolognak. Ilyen erővel mondhatom én is, hogy rosszul emlékszel, nem találtál benne. – a korr. (Hejesirási hiba? Hol? – a törd.)

Másodszor egy nem dicséret példaképpen. Üdv Brazil! Mondhatnám, hogy jó az újság, de nem mondom, mert az új design teljesen elrontja. A régi sokkal jobb volt. Csináljatok valamit, mert ez így nagyon nem jó. Egy dolog azért változatlanul király: Te+a Levrov.

STamás

Mármint ugye a dizzálynra értve a címet. Mindjárt keresek olyant, akinek semmi nem tetszik, így lesz korrekt az eleje. Aztán a laptervezéssel most nem kívánok többet itt foglalkozni, csömöröm van a százezer ilyen témában érkezett levéltől, nézzétek el nekem tehát ezt.

Egy veterán véleménye. Szeva Brazil! Elöljáróban annyit, hogy a GURU igen régi olvasója vagyok. Kérdezheted, milyen régi, arra álljon itt példaként, hogy még volt a kezemben olyan GURU, amelyik csúnya floppyn jelent meg. (Bizony, bizony kis unokáim, Jose apónak nagyon-nagyon régen volt egy szerkezete, amelyet úgy hívtak, hogy AMIGA 500, és még mindig visszasírja azokat az éjszakai és hajnali órákat, amelyeket eltöltött vele vala.) **(Nem is volt csúnya az a floppy. Braz)** Mindehhez vedd hozzá, hogy a 92/1. számtól kezdődően megvettem az öszszes GURU-t. (Na jó, egy nincs meg, azt is megvettem, de egy máig ismeretlen aláváló utolsó aljas gazember kölcsönkérte, és nem adta vissza, ő azóta is az életével játszik.) **(Elárulom neked a Brazil volt :) – a törd.)** Tehát igen sok dolgot megéltem ez alatt a 10 év alatt (PC-sítés, zanzásítás, dizájnváltás stb.), de mindezek együttvéve nem értek fel azzal a traumával, amely a 2002/2. szám kézhezvételekor ért. Nem találok szavakat, így csak azt tudom leírni, hogy NEKEM EZ NEM TETSZIK! (A netikett szerint nem illik csupa nagybetűvel írni, mert ez azt jelenti, hogy az ember ORDÍT, MINT AZ ÁLLAT, ezért még egyszer leírom: NEKEM EZ NEM TETSZIK!) A 3 db CD nagyon OK, az idegen kifejezések magyarra fordítása szintén dicséretes, de a külcsín! Ezzel a húzással sikerült elérnetek a Kiskegyed vagy a Gyöngy színvonalát. (Erről Piszkos Fred egy mondata jut eszembe, amely valahogy így hangzott: „...bizony, fiam, onnan küzdöttem le magam idáig!") Igaz, hogy mindegy, milyen a külalak, ha a tartalom nagyon jó, az újság akkor is eladható, de ezt az ominózus számot elnézve megingott bennem ez a hit. Minden tiszteletem az elkövetőé, mert biztosan rengeteget dolgozott vele, és izgatottan várja a reakciókat, de nem hiszem, hogy nagyot tévednék, ha az elkövetkező 3-4 levrovot (na jó, legyen 30-40) ne tudnád megtölteni az ehhez hasonló levelekkel. (Amennyiben tévednék, küldjetek számomra némi hamut és nyilvánosan a fejemre szórom:)) Ehhez még hozzátartozik, hogy magam is írtam (írok) programokat, és tudom milyen érzés, amikor valaki kritikával meri illetni a minden szempontból tökéletes munkámat. (Ilyenkor legszívesebben kitáraznék az illetőn.) Na jó, erről ennyit, kifüstölögtem magam, és a saját szubjektív véleményemet mondtam el a témával kapcsolatban.

Véleményed, mint minden veteráné, különösen fontos nekünk, nem beszélve arról, hogy mindezt normális hangnemben adod elő, ami különösen jólesik. Ennek ellenére nem fogom azt mondani, hogy hát akkor hátra arc, vissza az egész, valamilyen szinten muszáj lesz megbarátkoznod az új arculattal. Lassan én is megszokom. :) Természetesen, mint ahogy láthatjátok, most is változik még és csiszolódik, valószínűleg ez eltart jó pár lapszámig (melyekben fokozottan nem fogok a külcsínnel kapcsolatos levélhegyeket megjelentetni itt, csak módjával), amíg kialakul a végleges. És akkor majd három-négy szám múlva következik egy újabb váltás, és jön az újabb sokk. :))) No, hát erre már nem árt nekünk öregeknek rágyúrni, ilyen korban, mint az enyém (nekem is volt Amiga 500, de még Commodore VIC20 és ZX81 is...), amikor is ugyebár már minden nap ajándék, hát bizony össze kell szednie magát az embernek, amikor sitty-sutty jól meglepik valamivel. :)

U. i.: Amennyiben nem raksz be a levrovba, a lovagiasság szabályai szerint kihívlak egy gumicukor-evő versenyre, és a fair play érdekében adok 2 zacskó előnyt. (Átgondoltam a dolgot, így is túl könnyű győzelmet aratnék, ezért legyen inkább pizza, abból is a nagyobb fajta és ebből csak 1 pizza előnyt adok, így talán lesz esélyed:)))

Jose (Gúth Zsolt)

Leveled természetesen nem azért került be, hogy ilyen csalárd és ócska trükkel próbáljak kitérni a versenykihívás elől. Kétségtelen tény, pizzában ugyan nem vagyok nagyon jó, de azért azt a két zacskó gumicukros előnyt javaslom nagyon, de nagyon gondold át, nem lenne jó hatással a lelkivilágodra, ha túlságosan elrettentő méretű vereséget szenvednél. :) Te, most komolyan, az ilyen öreg motorosok tényleg ilyen lököttek vagy az itt kialakult közhangulatnak és téveszméknek megfelelően került bele a gumicukor emlegetése a levélbe? Ja, el ne felejtsem, van egy jó hírem mindenkinek. Sikerült a boltokban felfedeznem egy nagggyon de nagggyon jó és extrasavanyú gumicukrot... :)

IQ úr távozik. Szia braz meg a szerkesztőség!!! Először is b***k a f***t, meg l***k az ap***t, és ha végeztetek, k***k a jó édes k*** anyátok r*** p***t! És ha mindez föl***tt tikteket, akkor meg csak most jön a java!!! Ti rohadt k***g majmok, az l*** v*** belétek!!! Hogy lehet az, hogy Nem írtok rajongóitok levelére? Amikor tikteket csiszoltak, akkor én má javába ragyogtam!!! Hogy van az, hogy nem írjátok le a bónusz képek lelőhelyét? Mert bónusz kép nélkül nincs pálya! (Comm2) És f***l nem lehet piros tojást festeni! Végszóként ismét b***k sz*** azt jó k*** hétszentséges a***, aki a világra tojt!!! És nem veszem soha többé az újságot!!! (Bár nem tudom, hogy fogom kibírni PC Guru nélkül. Nem baj, majd Playboy-t veszek.)

Sírok. Annyira fogsz hiányozni. (Ismételten köszönöm az értelmes és részletes – az apróbb hiányosságokra is kitérő – leveledet, melyből sokat okultam. Röviden egy kedvenc, ismert műsorvezetőnőnk szavaival élve: VISZLÁT!!! - a törd:)

Eeeeeeeee. Kedves Bence! Eszperente nyelven kell elnyefegnem neked szent nevemet, mely jelenthet nemet, de jelenthet remekeket! Nem lehetsz e szent, s nem lehetsz embere e nemes nemnek, melynek ellentettje sem lehet neked nemed, mert te lehetsz e kettes nem kevert eleme. Elmegyek, de nem ellenedre, mert te nem mersz szembe szekeret, s levelet s termeket befestened!

(Makó Dávid)

Ezekre e levelekre nem tedek veleszelne mert bezeny en nem kedvelem eme eszperente delgeket, nem beszelve errel, hegy nem es ertem met ersz nekem eme negy mekegesek kezepette, kerestem ertelmet, de nem leltem. Nem bej, ett ven nekem terd. meg kerr., telen ek megfejtek, es ekker ernek erre velemet, mendketten eleg leketttek hezze... Nekem e levelek nem mennek. – a korr. (Nekem sem – e terd.)

Jogi esetek. Csá Braz. A kérdésem: ha fogom, pl. az Alone 1-et, és megdobom valami 3D-s motorral, és kiadom freeware programként, az nem ütközik valami törvénybe? (Infogrames-jogok stb.) Ha tudsz válaszolni, akkor válaszolj. Béke veled. U.I.: üdvözlöm a többieket!

the Masterthief (Farkas Balázs)

Kétségtelen tény, hogy egészen pontosan nem értem, mit akarsz kérdezni, de mert időnként kérdeztek tőlem többé-kevésbé hasonlókat, hát két szóban összefoglalnám, mi az, amit erről gondolok. Szerény véleményem szerint amennyiben, és ha az eredeti játékot csak olyan szinten veszed alapul, mint amennyit kívülről játékosként láttál belőle, és nem lopsz ki belőle grafikát vagy egyéb olyan vicik-vackot, amit más készített, hanem csak fogod magad, és a történetet feldolgozva elkészíted minden idők legjobb DDD (gy. k. háromdé :) kalandjátékát, és ezt szabadszoftverként közzéteszed, akkor ezért téged senki sem akar majd kettéharapni. Akkor sem, ha a legrosszabbat készíted el. Ha közepesre sikerül, akkor sem. Ha közepesnél jobbra sikerül egy kicsit, de nem a legjobb, akkor sem. De ezt hagyjuk talán. A lényeg az, hogy soha semmilyen körülmények között ne használj fel olyan, más által készített akármit, amiről a szerzője nem jelentette ki egyértelműen és később is bizonyíthatóan, hogy azt te felhasználhatod. Ám az sem kizárt, hogy a történetet sem veheted alapul, erre aztán én most igazán nem tudok válaszolni, de szerintem rajtam kívül sem sokan. A mai átláthatatlan, és bátran állíthatom, hogy HASZNÁLHATATLAN, a szerzők jogait kevésbé védő és a fogyasztók érdekeit semmibe vevő szabályozók között nem könnyű eligazodni, talán még a jogalkotónak sem. Amit nagyon nem árt mindenkinek az eszében tartania, hogy a jelenlegi helyzet alapján szinte bárhol, bármikor és bármiért megtámadható, és most nem csak a szerzői

jogok védelméről (pontosabban: a forgalmazók jogainak védelméről, mert igazából erről van szó) szóló törvényről van szó sajnos. Ám most erről nem kívánnék további eszmefuttatásokat folytatni. Egy szó, mint száz, olvasd el alaposan az eredeti program licencszerződését, aztán tegyél úgy, ahogyan jónak látod, végül is egy szabadszoftverrel nem fogsz megkárosítani senkit sem. Habár, talán ezt sem kellene ilyen egyértelműen kijelentetem. A nagy testvér figyel minket.

Mentőövet! Mentőövet! Nekünk is :) Hello! A múltkor már írtam nektek, és én kérdeztem rá, hogy hogyan lehet rápakolni a hajóra a katonákat, és így nektek köszönhetően sikeresen megöltem az összes ellenséget. Még a legalacsonyabb életformák képviselőit, a bennszülötteket is. De ekkor újabb akadályba ütköztem. Nem tudom, mit csináljak annak érdekében, hogy betöltse a következő pályát. Lehet (sőt biztos), hogy én ehhez a játékhoz béna vagyok, de most is kérném a ti segítségeteket. Köszönettel:

Boleradszki Márió.

Sziasztok! Ezt a levelet én kértem a levrovba, mert szeretem. Számos ilyen érkezik... annyira tudom őket dédelgetni, de komolyan, bearanyozzák a napot, meg minden, csak válaszolni, na azt nem tudok, mert ezekből a levelekből az még véletlenül sem derül ki, melyik játékról van szó. Hajó, katonák, bennszülöttek. Ok. De jön ám ilyen „hol van az ötödik pályán a piros kulcs", és hasonló csemegék. Kérlek benneteket, ha érdemi választ vártok, ne feltételezzétek rólam/rólunk, hogy emlékszünk minden egyes levélre, mert bár fontosak vagytok, meg minden, jómagam például nem memorizálom a megválaszolt levelek tartalmát, írok naponta vagy ötvenet, szóval ne is várjátok el tőlem. Legyen már a levél témája legalább a játék címe, még jobb, ha a tartalomhoz hozzáfűzitek előzetes levélváltásunkat is, akkor könnyebben felidézem, miről is szólt az addigi csevely köztünk. Még valami, könyörögve kérem, ne kérjetek tőlem FPS-ekkel kapcsolatban segítséget, mert minimális az esélye annak, hogy erre érdemben bármit is tudok válaszolni. Egyetlen egyszer játszottam Quake-et, mert megígértem a Sasának, és ugye ígéret szép szó... Mondanom sem kell, szinte nonstop a földön feküdtem a vérben. Bár egyszer meglőttem az aljast, de szerintem véletlen volt. Szóval ezt a fiúktól kérdezzétek, bár ők nem jeleskednek a válaszadásban, viszont az én válaszom meg pont semmit sem érne. :) Köszike! Lily

Vicces? Csá Brazil! Sirály a PC Guru, s ez a te érdemed is! Meg kell osztanunk veletek az egyik osztálytársunkat, akit úgy hívnak, hogy: ***. Ez a gyerek veszélyes saját magára, környezetére és a PC-re! Általános mondanivalója „Nem értem". Gépe ellenére nem tudja, mi az alaplap, proci és 3D kártya! Sikerült elhitetetni vele, hogy van vízhűtéses gép, és a vizet forgáccsal kell felitatni! Még azt is elhitte, hogy ha víz kerül bele, akkor a szennyvízcsatornához kötött vezeték elvezeti. Ez hihetetlen, de még is igaz. ((((Könyörgünk, tedd be a levrovba, hogy mások is tudják, hogy vannak ilyenek! Előre is köszi!)))) **(Ezt most inkább név nélkül. Braz)**

Első olvasásra talán még iszonyúan viccesnek is tűnhetne, amit írtatok, de tulajdonképpen egyáltalán nem az. Tételezzük fel, hogy szóban forgó egyént egyáltalán nem érdekli, mi van abban a rohadt dobozban, csak menjen neki rajta az összes játék, meg Internet, meg akármi. Egyszerű felhasználó. Igazából nem kell neki értenie hozzá, minek, nem ő fog vele sosem törődni. Feltételezem, azért használni tudja a kütyüt annyira, amennyire szüksége van rá. Ez (csak úgy mellesleg megjegyzem kispajtások, ha eddig nem tűnt volna fel) az életben mindenhol így van, mellesleg ez a fogyasztói társadalom egyik igen fontos alkotópillére is. (Vágod, miről van szó, vagy ne is folytassam tovább? Nem folytatom.) Lenne rá egy fogadásom, hogy ti sem értetek mindenhez, és titeket is jó pár dologgal hülyére lehetne szívatni úgy, hogy fel sem tűnik. Amit írtatok, akkor lenne rettenetesen szomorú, ha emberünk történetesen ezt tanulná, és ennek ellenére lenne annyira hülye, hogy bekajál minden ilyen ökörséget. Azt azért még meg kell jegyeznem, hogy amit ti csináltok vele, az csöppet sem tartozik a jópofi, meg hűdevicces kategóriába, bár nektek biztosan így hat most, de ti hogyan hívnátok azt, aki titeket szívatna hasonlóképpen rosszindulattal? Na? Ja, és fogalmazni is tanuljatok meg kispajtások, mert nyilván nem az osztálytársatokat akartátok megosztani velünk, hanem a sztorit... - a korr.

Olyan kis mindenfélés levélke. Szia Brazil. Azért írok, mert azt akarom megkérdezni, hogy te Intel vagy AMD párti vagy. Nekem egy celeron700-asom van. A hamis CD-khez is hozzá szólnék. Nekem rengeteg hamis CD-m van, de vannak eredetiek is. De szerintem sokat írok még magamnak ezután is. Az újság tök jó. Nekem van DVD-m, megvenném DVD-vel is kb. 2000-2100 Ft.-ért **(Aláírhattad volna. Braz)**

1. Nem vagyok sem Intel, sem AMD párti. Én inkább azt nézem, melyik az, amelyik a pénzemért többet ad, nem akar (nagyon) hülyére venni üres marketingdumával, mire akarom használni, melyiknek jobb a technológiája, melyik stabil és ilyenek. Jelenleg (!) kétségtelen tény, hogy sokkal jobban szeretem az AMD-t, mert az előbb felsorolt szempontok alapján nekem ez lett a befutó. Stabil, olcsó és nagyon gyors rendszerek építhetők AMD processzor köré, természetesen nem mindegy, hogy miből, de ez az Intel alapú rendszerek esetében sincs másképpen. Meg lássuk be, a jelenlegi helyzetben úgy 8-900 MHz-től kezdve szinte teljesen mindegy is, hogy milyen processzort alkalmazunk, az extrém eseteket (és a gizdázást) leszámítva nincs olyan, amire ne lenne megfelelő bármelyik processzor. A szűk keresztmetszet inkább a memória meg a videokártya (ez utóbbival kapcsolatban is súlyos hülyének nézések és nagy dumák mennek a piacon, nem mondom, hogy elsősorban kire gondolok), de ha normális elvárásaink vannak, és épeszűen gondolkozunk, akkor beláthatjuk, hogy a jelenleg középkategóriásnak számító eszközökkel is tökéletes eredményeket lehet elérni. Hogy mást ne mondjak, ott van ugye az Xbox 733 MHz-es, kissé butított Intel Tualatin P3-asa, érdekes módon senki sem anyázik rá, pedig egy PC-be berakva hasonlót már könnyen elreppen néhány ember szájából egy-két gagyizás. Milyen furcsa a világ... :)

2. Szerintem hamis CD-i szinte mindenkinek vannak. Csakúgy, mint másolt zenéi meg mp3-ai. Alapvetően nem is ezzel van a baj, hiszen ezt mindenki belekalkulálja. A baj azzal van, ha nem is törekszünk sem vásárlói, sem eladói oldalról arra, hogy mindenki valamilyen szinten elégedett legyen. A jelenlegi szoftverárak mellett ne csodálkozzon egy kereskedő sem, hogy nem mindenki rohan azonnal megvenni a legújabb csodákat, és ugyanez vonatkozik a zenére is. Ez nem magyar gond, hanem világméretű, és nem halad jó irányba. A kiadók (nem a szerzők!!!) lassan minden képzeletet felülmúló kapzsiságról tesznek tanúbizonyságot, és ez nem jó. Szerencsére vannak kivételek, és sokan kezdik észrevenni, hogy baj van, a megoldás azonban még várat magára.

3. Márpedig DVD-vel felszerelt PC Guru jó darabig még nem lesz. Felméréseink szerint olvasóink nem egészen negyedének van csak DVD-olvasója, és ők sem mindannyian igénylik a DVD lemezes változatot. Ez pedig azt jelenti, hogy hiába vagyunk jelenleg a piacon legnagyobb példányszámban értékesített havi játékmagazin, egy DVD-s külön megjelenés valahol a nem túl nagy és a kicsi veszteség között termelne, ami lássátok be, nem egészséges.

Az úttörők 12 pontja. Ja, nem! Versrovat.

1. Brazil szeretné, hogy Róla szóljon e vers,
ez így is lesz ha megfelel.
2. Persze a GURU se maradhat ki,
így lesz eme vers hiteles és igazi.
3. Csákómákógumirágó így köszön Brazil,
1 hüje ír már neki megint.
4. Ez az újság a legjobb az országban,
reméljük Braz szerepel a Gyűrűk Urában!!!
5. Jó demók szerepelnek a Cd-n,
ez köszönhető: Chris révén.
6. Az újság nagyon király,
sokak szerint elég drága,
szuper a 3 cd,
végrevalahára.
7. Sok olvasó álma, 1 Pc Gurus táska,
képrészletekkel nyerhetsz majdanára.
8. Szórakoztató a lap,
ahogy a címlapon látjuk azt.
9. További jófejek Mocsy, Lily és Sasa,
TŐLÜK lesz teljesebb a csapat.
10. Pc Guru mostantól új formában,
nincs poszter, stabil ár,
ezt MINDENKI ajánlja.
11. Amint megjelenik a lap,
sok olvasó,
megrohamozza a standokat.
12. Folytassátok továbbra is,
Boldog Újévet neketk is!!!

Milyen volt???

(Zakar Sándor)

Hát, őszintén? :) Nem mondom meg. De a házi zsűri ezt a versikét ítélte meg havi győztesnek, pontosan nem tom, miért ···:·Hmm, majdnem fél órája is van, hogy jeleztem, legyen ez a citromdíjas, annyira rossz. :) Lily·:··, hiszen meglátásom szerint sokkal kevésbé istenít engem, mint ez elvárható, no de sebaj. Viszont ezért aztán a versírói versengést lezárom, köszönöm szépen a számos művet, melyek között némi meglepetésre szerepelt már-már igazi, kész irodalmi alkotás, nekik virtuális baráti kézfogás (fiúk) és puszik (lányok) keretében gratulálok. Ezek a művek nem azért nincsenek itt, mert nem érdemlik meg, hanem egészen egyszerűen a rovat és a lap profiljába nem férnek bele, legalábbis azt mondták, hogy ezt írjam, szóval ezért. Meg amúgy meg télleg. Dedikált PC Guru most is megy természetesen. A következő számban a dedikált verziót az kapja, aki a legjobb eposzt vagy ódát írja rólam. :) Tényleg. (No Comment – a törd.)

Hát akkor kedveseim, ennyit mára a természettudomány és a technika újdonságai helyett a levrovról, ha minden a terveim szerint alakul, akkor találxunk itt körülbelül egy hónap múlva. Addig is további jó játékot, tanulást, munkát, hízzatok szép nagyra, és éljenek a csajok.

Brazil

brazil@vogel.hu

VÁNCSA ISTVÁN INTERJÚ

Legtöbben a Heti Hetes mindent megmagyarázó, joviális bölcselőjeként ismerjük Váncsa Istvánt, holott a média harsányabbik felében csak ízelítőt kapunk csodálatra méltó tudásából. Többek között az Élet és Irodalomban közölt „első oldalas" közéleti publicisztikáinak köszönhetően Váncsa úr korunk egyik legjelentősebb zsurnalisztája, lakását Pulitzer-emlékdíj, Literatúra-díj és hasonló rangos trófeák díszítik. 1975 óta az ÉS főmunkatársa, 1990 óta – egy kisebb megszakítással – a főszerkesztő-helyettese, de a könnyedebb műfajok sem idegenek tőle: rendszeresen írt a magyar Playboy első sorozatába, nemrég pedig egy emlékezetes beszéddel ő nyitotta meg a második @rc-kiállítást. Szűkebb pátriánk, a számítógépes újságírás is közel áll hozzá. Az egyik ismert folyóiratban tíz éve vezeti népszerű rovatát, 2001 végén pedig a Hírvilág című hézagpótló könyvvel lepte meg azt az Információs Társadalmat, amelylyel ez a mű foglalkozik.

PC Guru: Ha ezt az interjút a könyvében leírt váncsajána buddhizmus szellemében készíteném, akkor két üres oldalt adnék le a szerkesztőnek, viszont azért egy vasat sem kapnék. Ezért fájdalom, de piszkos anyagi érdekeimtől hajtva kénytelen leszek kérdezni… Az Ön fejében született meg ez a könyv és a könyvvel indított sorozat ötlete?

V.I.: Nem, ez az Informatikai Érdekegyeztető Fórum kezdeményezése. Nekem csak megtetszett a könyv koncepciója, és mindaz, amit felkérésemkor felajánlottak nekem.

PC Guru: A Hírvilágban hosszasan kifejti, amit már régebben is többször hangoztatott, miszerint az Internet lényegében nem különbözik egy nokedliszaggatótól: mindkettő csak eszköz. Gondolja, hogy egy nokedliszaggatónak is ilyen hatása lenne a kultúrára és a társadalomra?

V.I.: Szerintem még semmit nem látunk abból, hogy most vagy a későbbiek folyamán milyen kulturális és társadalmi hatásai lesznek a világhálónak, tudniillik az Internet eddigi története szinte semmi.

Annyira kevés idő telt el azóta, hogy a használata viszonylag elterjedtté vált, hogy nem láthatjuk előre, mi lesz ebből akkor, amikor a technológiák is felnőnek hozzá, és térhódítása már társadalmi méretekben csakugyan számottevő lesz. Szilárd meggyőződésem, hogy ez a folyamat nem belátható, mint ahogy az is, hogy lesz változás. De hogy milyen jellegű, és mire fog kiterjedni… csakis abban vagyok biztos, hogy olyan dolgokat fog indukálni, és olyan új jelenségeket generál majd a társadalomban és a kultúrában, amikről pillanatnyilag nem is álmodhatunk.

PC Guru: Mi a véleménye erről a személytelen, divatosan virtuálisnak és cybernek nevezett világról, amelyet az Internet biztosította kommunikáció képvisel?

V.I.: Nem hiszem, hogy bármilyen szempontból is személytelenebb volna, mint a telefonálás. Úgy vélem, sok olyan jelző tapad ehhez a jelenséghez, ami indokolatlan, végiggondolatlan, légből kapott. Természetesen a személyességnek egy másfajta dimenziója jelenik meg itt, de hogy személytelen volna, vagy pláne az, amit néhányan feltételeznek, hogy végső fokon felőrli, kiüresíti az emberi kapcsolatokat, szerintem egyszerűen marhaság.

PC Guru: Ön mégsem szokott chatelni, fórumozni, IRC-t sem használ…

V.I.: Csak annyi időre próbáltam ki ezeket, hogy a könyvbe bele tudjam írni a rájuk vonatkozó alfejezeteket. Tehát megnéztem, hogy milyen eszközök ezek és hogyan működnek, de ennyi nekem ebből a műfajból tökéletesen elég volt.

Az én életembe ez egyáltalán nem fér bele, és szerepe sem volna.

PC Guru: Mint újságíró és a magyar nyelvet választékosan beszélő ember, mit szól a netes szleng köznyelvi elterjedéséhez?

V.I.: A nyelv mindig változik, tehát amikor a környező világban, a dologi valóságban új elemek bukkannak fel, azok rajta hagyják a lenyomataikat a nyelven – ez a nyelv kialakulása óta mindig is így volt, és mindig is így lesz. Én azoknak a nyelvészeknek az álláspontját fogadom el, akik szerint a nyelv változásai nem tekinthetők sem pozitívnak, sem negatívnak, egyszerűen regisztrálni kell, hogy mi történik a nyelvvel, nem kell hozzá értékmozzanatot társítani. A nyelv nem romlik, hanem változik – jó, ez a változás időnként egészen meghökkentő irányokat vesz, de a nyelvben létezik egy önszabályzó mechanizmus, amelynek mozgatórugója a sikeres kommunikációra való törekvés. Átmenetileg ugyan előfordulhat, hogy maga az információátvitel válik bizonytalanná, de a nyelv ezt idővel mindig rendbe teszi. Természetesen szubjektíve nekem nagyon sok minden szúrja a szemem a mai nyelvhasználatban, rengeteg olyan új jelenség tapasztalható, amelyik nekem személy szerint ellenszenves és a magam részéről soha nem használnám, de egyébként tudomásul veszem, hogy ilyen a világ.

PC Guru: Ha jól tudom, a smiley-k is eme ellenszenves elemek közé tartoznak…

V.I.: Igen, én életemben egyetlen smiley-t nem használtam, úgy érzem ugyanis, hogy ezek nélkül is eléggé egzakt módon le tudom írni azt, amit éppen akarok. De ha mások használják – és nagyon sokan használják –, ám legyen!

PC Guru: A könyvben a céltalan szörfözésről is leszedi a keresztvizet, egy korábbi interjújában pedig egyenesen a guberáláshoz hasonlította…

V.I.: Ez a fajta böngészés az én felfogásom szerint olyan, mintha elővenném a telefonkönyvet, és sorra felhívogatnék belőle különböző, számomra is-

meretlen neveket. Persze, azt is látni kell, hogy miután a világháló meglehetősen új jelenség, az első évek – és még mindig az első években vagyunk – a rácsodálkozás jegyében fognak eltelni. Természetesen igen valószínű, hogy a felhasználók nem elhanyagolható hányada a későbbiekben is megmarad ezen a szinten, de én azt hiszem, hogy az Internet használatának nagyon céltudatos formái fognak megjelenni a későbbiekben és jelennek meg már most is. Tehát végül is egy teljesen normális munkaeszközzé fog válni, amelyik beépül a mindennapokba.

PC Guru: Ön szabályozná valamilyen szempontból az Internetet?
V.I.: Az életben és a társadalomban borzasztóan kevés olyan dolog van, amit szabályozni kell – ezek egyébként már szabályozva is vannak. Nem osztom, hogy a regulákat ki kellene terjeszteni újabb és újabb jelenségekre. Amennyiben valami új bukkan fel a láthatáron, és az az élet- és vagyonbiztonságot közvetlenül nem veszélyezteti, akkor nem hiszem, hogy szabályozni kellene.

PC Guru: A káros eszméket sem? Gondolok itt például a neonáci honlapokra...
V.I.: Amit nem lehet szabályozni, azt megint csak nem kell szabályozni. Tudniillik, mindenfajta – a jog eszközeivel történő – szabályozásnak akkor van értelme, ha a szabályok megszegése szankcionálható.
Ha ez nem megoldható, az kétségbe vonja az egész szabályozás komolyságát, és végső fokon súlyos kérdőjeleket rak a jogi szféra létezésének jogosult volta mögé. Tehát nem szabad felállítani olyan szabályokat, amelyek nem betarthatók. A világ olyan, hogy felbukkannak benne ordas eszmék, tisztátalan gondolatok – jó, ha ezek nem tudnak gátlástalanul terjedni, de tudnunk kell, hogy ilyenek is léteznek, és inkább arra kellene törekednünk, hogy a környezetünkben és a társadalomban élő emberek gondolkodása kivesse ezeket az eszméket.

PC Guru: Mit szól az ezzel kapcsolatban nemrég kiadott pápai nyilatkozathoz, amely a világháló szabályozását javasolja?
V.I.: Én erre csak annyit mondok, hogy ez legyen a hithű katolikusok problémája...

PC Guru: Nagyon élveztem a könyvét, de szerintem eléggé kurtán-furcsán lett vége, el tudtam volna viselni még párszáz oldalnyi Váncsa Istvánt... Néhány kézenfekvő témáról – fórumokról, netikettről – nem írt. Ez a sorozat későbbi könyveinek feladata?
V.I.: Ennek a könyvnek a terjedelme pontosan meg volt szabva, és ezen a szerkezeten belül kellett nagyon-nagyon sok mindent elhelyeznem. A kiadó kívánalma volt például, hogy legyen benne szó a jogról, az Internet történetéről, gyakorlatilag majdnem mindenről. Meglehetősen nehéz mindezt nyolcvan oldalban összefoglalni. Ha a terjedelem meghatározatlan, vagy legalábbis ennek a mennyiségnek a háromszorosa-négyszerese lett volna, akkor természetesen bővebben kitértem volna mindenre, és szót lehetett volna ejteni még jó néhány kimaradt tárgykörről.

PC Guru: Fog még további részeket írni a sorozathoz?
V.I.: Elvileg nem kizárt, bár ami azt illeti, nagyon kevés időm van bármilyen új dologra.

PC Guru: Hogy alakult ki Önben az érdeklődés a számítástechnika iránt? Összefügg ez azzal, hogy tervezőszerkesztő volt az Élet és Irodalomnál?
V.I.: Igen, tudniillik abban az időben, amikor Magyarországon a fényszedés kezdett elterjedni – persze, még nem integrált számítógépes formában –, meglehetősen sok terjedelemszámítási műveletet kellett elvégeznem. Úgy gondoltam, hogy ezt valahogy gépesíteni kell, ezért vásároltam egy programozható kalkulátort, és az ő kis standard BASIC nyelvén elkezdtem programokat fejleszteni erre a célra. A PC-s korszak csak ezután jött nálam, 1989 környékén.

PC Guru: Ön egy 1992-ben publikált írásában megjósolta, hogy a Microsoft a teljes számítástechnikai piacot uralni fogja, objektív színvonaltól függetlenül. Azóta eltelt tíz év – beváltak a jövendölései?
V.I.: Csakugyan, a cikk címe Win volt – észrevettem, hogy az angol win (győzni) szó és a Windowst indító parancs ugyanaz a három betű –, és azt írtam benne, hogy a Microsoft a nagy gépek, a kiszolgálók és a palmtopok mezőnyében egyaránt teret fog nyerni, és szándékaik szerint mindenhol Windows lesz – bizony, sok minden megvalósult ebből, úgy, ahogy leírtam.

PC Guru: Mi a helyzet a számítógéphez köthető szórakoztatóiparral? A Microsoft éppen most jelent meg az Xboxszal a konzolpiacon...
V.I.: Nem vagyok otthon a játékok birodalmában, egyszerűen nincs időm arra, hogy mindenre kiterjedjen a figyelmem. Nem ismerem ezt a területet, de semmi meglepőt nem látok abban, hogy a Microsoft konzolt gyártott. Ez természetes: ahova be lehet törni, oda ezek betörnek...

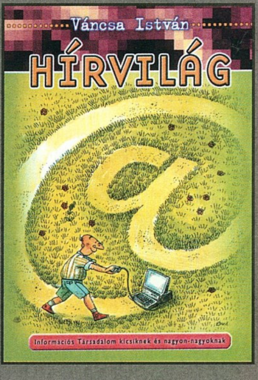
PC Guru: Nem is szokott játszani, nincs is kedvenc játéka?
V.I.: Volt, a repülő-szimulátorokat szerettem, különösen a Flight Simulatort. Az nagyon kiváló játék volt a maga módján, de már évek óta el sem indítottam, az utolsó verziókat nem is ismerem. Már egyáltalán nem fér bele az életembe.

PC Guru: És nem hiányzik néha?
V.I.: Nem tud hiányozni, tudniillik, ahhoz, hogy hiányozzon, kellene egy olyan időintervallum, egy olyan szabad óra, amikor leülhetnék egy hokedlira, és arra gondolhatnék, hogy nekem most hiányzik a Flight Simulator. Mivel ilyen szabad órám nincsen, a kérdés fel sem merül...

Stöki
stoki@vogel.hu

KÖNYVISMERTETŐ

„Megdöbbenve fogjuk látni, hogy volt egy idő, amikor az internetet csaknem kizárólag értelmes célokra használták" – írja Váncsa István a Hírvilág első fejezetében. Ez a mondat akár a könyv mottója is lehetne, ugyanis a szerző nem titkolt szándéka, hogy az olvasót is ez a fajta haszonelvű szemlélet vezesse a világhálón. Minden fejezet e nemes törekvést szolgálja, így az „információs szuperdűlő" történeti áttekintése után szó esik a netes tájékozódásról, a hatékony keresésről, az online szolgáltatásokról és kommunikációs formákról, végül a honlap-készítés alapjairól. A Hírvilág tehát elsősorban újonc web-felhasználóknak készült, olyanoknak, akik most ismerkednek a „világnagy pókhálóval", és telve vannak fenntartásokkal és tévhitekkel. Ennek ellenére bárkinek meleg szívvel ajánlom, mert egyrészt veterán netesek is biztosan találnak benne érdekes és gyakran meglepő információkat, másrészt pedig Szűcs Édua szöveg nélküli, humoros illusztrációinak és természetesen Váncsa úr utánozhatatlan stílusának köszönhetően számítástechnikai könyv még soha nem volt ennyire szórakoztató. Egyedül a terjedelem ad okot csalódásra, a százoldalas füzetméretű kiadványnak ugyanis hamar a végére érünk, és a nem mindennapi élményt némi hiányérzet keseríti meg: az ember még sok-sok hasznos vidámságot olvasna attól az írótól, aki az Internet születését egy emlékezetes rendszerösszeomláshoz köti, de előtte azért még kitér arra, hogy a világháló történelme akár a Téli Palota ostromával is kezdődhetne...



Végre valahára megérkezett a Pixar Animation legújabb, teljes egészében számítógép által generált egész estés meséje, a Szörny RT. A filmben a szörnyek éjszakánként a gardróbajtókon belopózva megpróbálják a frászt hozni a gyermekekre, hogy azok sikolyát összegyűjtve energiával lássák el városukat. A Szörny RT legjobb dolgozója Sully, a műszak végeztével egy „véletlenül" ottfelejtett ajtón birodalmukba engedi a pöttöm kislányt, Boo-t, akinek jelenléte fenekestül felforgatja szörnycity életét.

A Szörny RT ízig-vérig Pixar produkció, mely magán hordozza az elődök (Toy Story –Játékháború 1,2 - Egy bogár élete) összes báját és varázslatos humorát, aminek köszönhetően Sully és Boo kalandjai minden bizonnyal a kicsik és nagyok kedvence lesz. A Pixar műhelyében végre elkészült egy mese, mely tényleg a gyermekeknek szól, s melyre oly nagy szüksége volt már a világnak. Az InterCom jóvoltából sikerült mikrofonvégre kapni a film rendezőjét, Peter Doctert, akinek a Szörny RT. volt az első munkája.

ICP: Rögtön hadd kezdjem a legérdekfeszítőbb kérdéssel: Mennyire volt nehéz elkészíteni a Szörny Rt.-t?

PD: Nagyon nehéz volt. A produkción közel 400 ember dolgozott, s álmaink megvalósítása öt évbe tellett. Gondolhatod, hogy mennyi munka volt vele.

ICP: Ez elképesztő! Milyen érzés CGI (Computer Generált Kép) filmet rendezni? Gondolom, nem rendezői székben ülve, hangosbemondón keresztül utasítja színészeit.

PD: Nem, de ez a műfaj azért nem különbözik anynyira az élőfilm-rendezéstől. Amíg az élő forgatásokon minden egyszerre és összehangolva történik, ott vannak a világosítók, a díszletesek, a színészek, mindent egyszerre vesznek fel, előhívják, és végül összevágják, addig ez nálunk külön szintenként zajlik. Az egyik megbeszélésén csak arról van szó, hogy milyen legyen a kameramozgás, a másik megbeszélésen az animátorok munkáját kell instruálni, egy újabb tanácskozáson pedig a bevilágítás vagy a termélység kerül terítékre. Szóval az egész film ezekből a különböző szeletekből áll öszsze, és a rendező az egyetlen ember, aki mindezt átlátja, aki tudja, hogy a szeletek hogyan kapcsolódnak össze. Az animációs filmek készítése leginkább a kirakós játékokhoz hasonlítható, ahol ismerned kell a játék minden darabját, és tudnod kell, hogy miként illenek egymáshoz az elemek, amelyek végül remélhetőleg valóban egységes egésszé állnak majd össze. A legvégső cél az, hogy a közönség soha ne vonja kétségbe a film realitását.

ICP: Ha mondjuk Ön azt mondja, hogy „Nem, nem, ennek és ennek a szereplőnek nem így kellene átmennie a szobán", akkor az animátorok átalakítják a mozgását?

PD: Pontosan. Minden reggel volt egy megbeszélés az animátorokkal, mikor áttekintettük, hogy ki min dolgozik. Ez is nagyon furcsa helyzet, mert teljesen képben kell lenned, tudnod kell, hogy az a bizonyos animáció éppen hova fog tartozni a filmben. Például Suliven az animációja esetében során annak méretét is figyelembe kellett vennünk. Ez az ezer kilós szőrmók nyilvánvalóan nem mozoghat túl gyorsan, ám a realitáshoz ragaszkodva nem éreztük azt a feszültséget, amelyet ez a helyes kis gyerek váltott ki belőle, ezért folyamatosan fel kellett gyorsítanunk. Természetesen a hitelesség határát - hogy egy ilyen hatalmas test milyen gyorsan is tud mozogni - egyetlen egyszer sem léptük át. Tehát nem hagytuk figyelmen kívül a tömegéből adódó tehetetlenségi tényezőt. Végül arra jutottunk, hogy neki egy kicsit több időre van szüksége, hogy begyorsítson egy mozdulatot, de amint belendült, már ugyanolyan sebes, mint bárki más.

ICP: Tehát, akkor ilyen pontos adataik is vannak a karakterekről, mint súly és méret?

PD: Természetesen, tudjuk, milyen magas; 8 láb (kb. 240 cm), közel ezer kiló. De nem csak ezeket kell figyelembe venni, hanem azt is, hogy milyen anyagból készült. A Toy Story esetében például nagyon fontos volt, hogy Buzz üreges műanyagból van, Woody pedig rugalmas rongyból.

ICP: Mi a CGI jövője?

PD: Ezt elég nehéz megválaszolni, mert nálunk a Pixarnál ez azon múlik, hogy éppen milyen történetet akarunk megvalósítani. A technika mindig a történet szolgálatában áll, ez határozza meg a célt. A Szörny RT. előtt például még soha senki nem készített ilyen hosszú szőrt animációs filmben. Külön erre a célra fejlesztettük ki a Fizzt-t nevű szoftvert. De, hogy a kérdésre válaszoljak, valószínűleg a látvány sokkal részletesebb és összetettebb lesz majd.

ICP: Lehetségesnek tartja, hogy az animációs filmek kiszorítsák a tradicionális filmezést?

PD: Nem. A számítógép csak eszköz. Vannak dolgok, amiket könnyebb számítógéppel elkészíteni, és vannak dolgok, amiket a hagyományos módon könnyebb.

ICP: Ön szerint mivel magyarázható a Final Fantasy sajnálatos bukása?

PD: Nem igazán tudok ehhez hozzászólni, ugyanis nem láttam a filmet.

ICP: Neeeem?!

PD: Nagyon el voltam foglalva a Szörny Rt. befejezésével, és azóta sem volt időm rá, hogy bepótoljam. Szerintem a fotorealisztikus animációk készítése csak szakmai kihívás, intellektuális dolog, de azon túl nem ad semmit. A bukás oka talán a történet hiányosságaiban rejlik: nem tudta eléggé megfogni a nézőket, nem tudta elérni, hogy törődjenek a szereplőkkel.

ICP: Vajon a CGI nem fogja-e teljesen kitúrni a hagyományos rajzfilmeket?

DP: Nem hiszem. Persze ez a közönség igényitől függ, hisz ez mégis csak üzlet. Olyan filmeket készítenek, amilyenekre igény van. Szerintem médiumként még mindig rengeteg lehetőség rejlik benne, számos olyan dologra képes, amit számítógéppel nem lehetne, vagy csak nagyon nehezen előállítani. Az a fajta kifejező képesség pedig, amelyik egy grafikus rajzából árad, az felülmúlhatatlan. Az egyszerű vonalak valahogy adnak valamit, amit a számítógép nem. Amit a gép csinál, az mindig túl tökéletes, így a kifejezést inkább a mozgás adja meg, nem pedig maga a kép.

ICP: Ennek ellenére a hagyományos rajzfilmekben már rengeteg CGI-t használnak, nem fogja lassan átvenni az egészet?

PD: Remélem, hogy nem. Persze valóban sok a CGI, de csak olyan tárgyak esetében, amelyek grafikája nem olyan lényeges, viszont a színezést teljes egészében számítógéppel végzik már, legalábbis a Disney-nél egy olyan programmal, amelyet a Pixarral közösen fejlesztettek ki. Szóval kombinálás, az van, de nem hiszem, hogy átvenné az egész médiumot.

ICP: Ez az első rendezése, gondolom, folytatja. Mi lesz a következő?

DP: Még ne tudom pontosan. Amit tudok, hogy a következő lépés egy kiadós szabadság lesz a családommal. Öt év munka után igencsak rám fér.

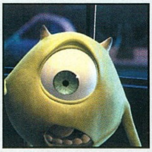
ICP: Köszönöm az íntejút! Jó pihenést kívánok.

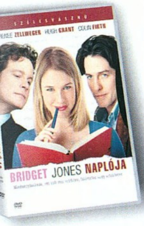
Sasa

sasa@vogel.hu

Külön köszönet:

IC PRESS-McMenemy Márk

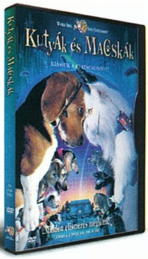




BRIDGET JONES NAPLÓJA

Rendező: Sharon Maguire Szereplők: Renee Zellweger, Hugh Grant, Embeth Davidtz, Gemma Jones, Jim Broadbent, Shirley Henderson, Sally Phillips, Salman Rushdie Hang: angol, német (Dolby Digital 5.1) Kép: 16:9 (2.35:1) Felirat: magyar, angol, görög, svéd finn, dán, norvég, görög, arab, héber, lengyel, cseh, bolgár, holland Extrák: Így készült; Audiokommentár a rendező közreműködésével; Kimaradt jelenetek (8 db); Videoklip: Shelby Lynne - Killin kind és Gabrielle - Out of Reach; Bridget Jones gondolatai - részletek a naplóból.

A tavalyi év egyik legnagyszerűbb és legsikeresebb vígjátéka végre DVD-n is hozzáférhető. A film történetének középpontjában természetesen Bridget áll, aki elkeseredett harcot vív a kilókkal, munkájával és a férfiakkal mindemellett meglátni és megszeretni egy pillanat műve. Esetleg kettő, vagy három. Mark Darcynak inkább négy: amikor szülei karácsonyi partiján Bridget először találkozik a jóképű, ám annál undokabb ügyvéddel, nemcsak ő érez ellenszenvet Darcy iránt, hanem a férfi is iránta. Aztán sok-sok félresikeredett romantikus kitérő után valahogy mégis egymásra találnak... vagy mégsem?? Ha kíváncsi vagy rá, mindenképp nézd meg ezt a nem mindennapi filmet, ha nem, akkor is, mert a Bridget Jones naplója tényleg kivételes alkotása a műfajnak.
A filmet Magyarországon a Warner Hungary hozza forgalomba.



KUTYÁK ÉS MACSKÁK

Rendező: Lawrence Guteman Szereplők: Jeff Goldblum, Elizabeth Perkins, meg természetesen kutyák és macskákHang: magyar, angol (Dolby Digital 5.1)Kép: 16:9 (2.35:1)Felirat: magyar, angol, dán, Extrák: Teljes audiokommentár; Az HBO így készült filmje; Dokumentumfilm - Hogyan tanítsunk új trükköket új kutyáknak?; Sztoribord-film összehasonlítás; Interaktív kérdezz-felelek játék; Alternatív befejezés (DVD-ROM extra); Változtassunk titkos ügynökké állatokat! (DVD-ROM extra); Produkciós vázlatrajzok galériája (DVD-ROM extra); Képernyővédők, háttérképek (DVD-ROM extra); Előzetes.A filmet Magyarországon a Warner Hungary hozza forgalomba

A dorombolás kora lejárt. Ha az elbizakodott emberiség eddig azt hitte, kertjeiben és házaiban béke honol, ki kell ábrándítanunk. Az orrunk előtt titkos háború zajlik. A felek foggal-körömmel küzdenek: mert ezt a háborút kutyák és macskák vívják.
És épp a macskák állnak jobban. Új vezérük, a karizmatikus és kérlelhetetlen sziámi cica vért, verítéket és velős csontot nem kímélve tör végső célja, a Föld teljes elmacskásítása, a kutyák rövid pórázra fogása felé. A kutyák ügynökei az utolsó pillanatban szerencsére kiszagolják a bajt, és egy ebkommandó egy esetlen kölyökkutyus segítségével mindent elkövet, hogy megállítsa a diktátort. A négylábúak kémhistóriájába az emberek is belekeverednek, mert a kölyökkutyus gazdája, a habókos tudós épp olyan anyagon kísérletezik, mely mindkét fél számára veszettül fontos. Közeledik a végső összecsapás: az elvakult macskák még az emberrablástól sem riadnak vissza... A kutyák és macskák igazi családi komédia, amely ráadásul kiváló magyar szinkronnal (az egyik szinkronszínész pl. Haumann Péter) került a korongra.

KINCSVADÁSZOK

Rendező: Richard Donner Szereplők: Jeff Sean Astin, Josh Brolin, Corey Feldman, Martha Plimpton, Robert Davi, Joe Pantoliano, Kerri Green Hang: angol, francia, olasz (Dolby Digital 5.1) Kép: 16:9 (2.35:1) Felirat: magyar, angol, francia, olasz, holland, arab, spanyol, portugál, német, román, bolgár Extrák: Az alkotók és a szereplők szöveges bemutatása; A film előzetese; Így készült; Audiokommentárok; Videoklip; Kimaradt jelenetek.
A filmet Magyarországon a Warner Hungary hozza forgalomba.

Gyermekkorom kedvenc filmje végre digitális formában is napvilágot látott! A Kincsvadászok filmes nagyságok találkozója: a forgatókönyvet a Harry Potter rendezője, Chris Columbus írta Steven Spielberg történetéből, a rendezést pedig a Halálos fegyver-sorozatot jegyző Richard Donner vállalta magára.
A Kincsvadászok roppant izgalmas kalandfilm, melyben egy fiatalokból álló csapat kincses térképük birtokában fejükbe veszik, hogy ha törik, ha szakad, felkutatják a kalózok elveszettnek hitt kincsét. Arra azonban nem számítottak, hogy egy felnőttekből verbuválódott bűnöző família ugyanezzel a céllal indulnak neki a csapdákkal teli barlangnak.

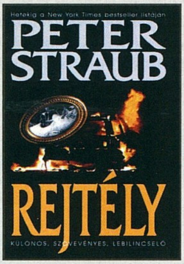
EVOLÚCIÓ

Rendező: Ivan Reitmann Szereplők: David Duchovny, Orlando Jones, Seann William Scott, Julianne Moore, Ted LevineHang: angol, (Dolby Digital 5.1)Kép: 16:9 (2.35:1)Felirat: magyar, angol, cseh, izlandi, hindi, héber, horvát, bolgár, török, dán, svéd, finn, görög, norvég, arab, lengyelExtrák: Az alkotók és szereplők szöveges bemutatása; A film előzetese; Így készült -HBO werkfilm.A filmet Magyarországon a Warner Hungary hozza forgalomba.

Szegény világ! Úgy látszik, végképp lemarad a fejlődésben: a távoli csillagok között akadnak lények, melyek gyorsabban fejlődnek, jobban alkalmazkodnak, és jobb vicceket tudnak. Az első nap egy meteor csapódik a Földbe, melyen egysejtű lények nyüzsögnek. A másodikon az immáron bogár méretű idegenekre felfigyel két tudós. A harmadik napon az óriási emlősök méretével vetekvő kreatúrák riadalmat keltenek egy amerikai kisvárosban. A negyedik napon az immár sárkánygyík méretű idegenek az egész világ figyelmét felkeltik; nem csoda hát, hogy egy botcsinálta ufóvadász-csapat nekivág, hogy felderítse a barlangot, ahonnan a bolygónkat benépesítő új élővilág ered. A Szellemirtók rendezője korábbi fantasztikus vígjátékának hangulatát a MIB – Sötét zsaruk fantáziadús látványával keverte, és négy nagyszerű színésszel egészítette ki.

PETER STRAUB: REJTÉLY.

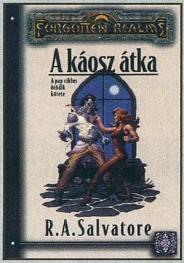
Az ötvenes évek közepének egyik júniusi napján a tízéves Tom Pasmore a csodával határos módon túlél egy súlyos közlekedési balesetet. Lábadozása ideje alatt megismerkedik pár igazán különleges emberrel.
Többek között azzal az idős, kissé különc úriemberrel, aki magát éveken keresztül a bűn műkedvelőjének nevezte, aki egész életét rejtélyek kibogozásának szentelte, és találkozásuk után szenvedélyével „megfertőzte" a tizenhét évessé cseperedett fiút.Tom rögeszmésen nyomozni kezd egy évtizedekkel korábbi bűntényben, és olyan következtetésekre jut, amelyek később az életébe is kerülhetnek. Sajnos későn döbben rá arra, kiben bízhat meg, kire számíthat, és ki az igazi ellenség.



Animus Kiadó, 2001

R. A. SALVATORE: A KÁOSZ ÁTKA.

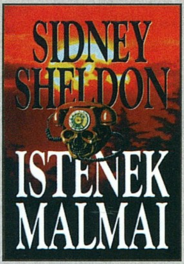
Kierkan Rufóra nagyon igaz a mondás, mely szerint mindennek ellen tud állni, csak a kísértésnek nem. Mi következik ebből? A figyelmeztetés ellenére felhörpinti a káosz átkát, aminek hatására először meghal, majd vámpírként kezd el garázdálkodni az Épülés Könyvtárának megszentelt falai között. Micsoda helyzet... Vajon boldogulnak-e a papok, vagy ismét hőseinknek kell megoldaniuk a nehéz feladatot?
A pentalógia utolsó kötetében Cadderly varázsereje kiteljesedik: hatalmas varázslatok röpködnek, falak omlanak le, és a törp testvérpár fegyverei nyomán ismét hullahegyek „keletkeznek". Csak szegény Danica marad ki a jóból, ő ugyanis a vámpíroknál „vendégeskedik".



Delta Vision Kiadó, 2002

SIDNEY SHELDON: ISTENEK MALMAI.

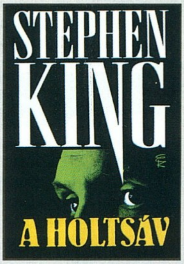
Mary Ashley csinos is, okos is. És még a politikához is ért. Egy szaklapba írt, a világbékéről szóló cikke felkelti az Egyesült Államok elnökének figyelmét. Innen már szinte egyenes út vezet odáig, hogy az ifjú hölgyet kinevezzék romániai nagykövetté.
Mondanom sem kell, családja nem kíván vele tartani. Aztán a férjet váratlan, tragikus kimenetelű közlekedési baleset éri. Az özvegy felejteni szeretne, ezért gyermekeivel együtt elutazik új állomáshelyére.Közben titkos és kevésbé titkos, gonosz és kevésbé gonosz szervezetek tevékenykednek – természetesen csak a háttérben. Az új nagykövetasszony pedig egyenesen a diplomáciai útvesztő kellős közepébe csöppen.



I.P.C. Könyvek Kft., 2002

STEPHEN KING: A HOLTSÁV.

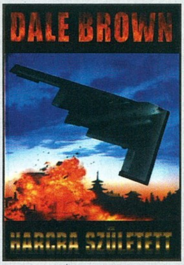
A történet elején John Smith egyszerű amerikai átlagember. Aztán egy nap súlyos autóbalesetet szenved, és kómába esik. Négy és fél év telik el, míg élet és halál határmezsgyéjén lebeg. Közben az élet megy tovább, tehát amikor magához tér, a világ már egyáltalán nem olyan, mint amire emlékszik.Bár ha jobban belegondolunk, ő is alaposan megváltozott. Különleges látnoki képességekre tett szert, bár fogalma sincs, hogyan. A média természetesen szenzációt kreál belőle, és ezzel lehetetlenné teszi, hogy normális életet éljen. Leleplez egy sorozatgyilkost, majd kicsivel később kezet fog egy törtető politikussal. Amit ekkor lát, jobban megrémíti, mint addig bármi.



Európa Könyvkiadó, 2002

DALE BROWN: HARCRA SZÜLETETT I-II.

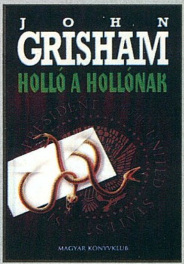
A Távol-Keleten egyre aggasztóbb a helyzet. Észak- és Dél-Korea politikusai létrehozzák a Koreai Egyesült Demokratikus Köztársaságot, amit egyes északi vezetők nem tartanak túl jó ötletnek. Nemtetszésüket néhány dél felé tartó atomrakéta jelzi. A világ több pontján ugrásra készen várják, hogy közbeavatkozhassanak. Ott van például Kína, aki aggódva figyeli, mi zajlik a „szomszédban".
Aztán ott van természetesen az USA, aki szintén szeretne „segíteni" – no persze nem hivatalosan. Úgyis ideje lenne kipróbálni az újonnan kifejlesztett „játékszert", amelyik hosszabb ideig képes repülni, és veszélyes hulladék nélkül semmisít meg bármit, ami az útjába kerül.



Szukits Könyvkiadó, 2001

JOHN GRISHAM: HOLLÓ A HOLLÓNAK.

Phil Dusenberry egyszer azt mondta: „Mindig is hittem benne, hogy a hirdetés a második legkifizetődőbb műfaja az írói mesterségnek. Az első természetesen a zsarolólevél." A következtetés második felének igazára jön rá három hajdani bíró, miközben büntetésüket töltik a floridai szövetségi börtönben.
Amerikát az éppen aktuális elnökválasztás tartja lázban. Az egyik jelölt igazából akarata ellenére keveredett bele az eseményekbe, és nem kisebb hatalmak pénzelik kampányát, mint a fegyvergyártó cégek, a hadiiparban dolgozók és „természetesen" a CIA.
Minden simán halad, aztán az elnökjelölt levelet ír egy „fiatal fiúnak". És a bírók máris akcióba lépnek.



Magyar Könyvklub, 2002

ATB - DEDICATED

Egy jelenség, Andre Tanneberger számos megasláger tulajdonosa, az euro-trance talán legnagyobb alakja, aki meg tudja újítani a műfajt, igazi kreatív agy... volt, eddig. De most mintha őt is elragadta volna a pénz illata, ábrándos arca most már másfele fordult. Pedig még a kezdetektől, a Sequential One-os időktől nagy kedvencem volt, de most kicsit csalódtam benne, kevés az újítás André papa. Az új Dedicated album még mindig az előző sikerekre támaszkodik, az előző (szintén elsietett) Two Worlds és Relaxing World lemezekre épül, illetve Innen-onnan összeollózott szilánkokra, így nagyon ismerős színek köszönnek vissza. ATB stílusa ma már kevésbé kreatív, inkább a pophoz közelít, de még mindig tartja a nagyon dallamos, fülbemászó és érzelmes világot, hiszen még mindig az a sziklán ülő, gondolkozós csodabogár, mint aki annak idején, csak már önmaga klónja. Valahogy kezd kiégni, a Let U Go és a Hold U már közel sem akkora sikerek, mint elődei, sőt más tollaival is ékeskedik (ami, mit ne mondjak, tőle nagyon nagy égés): egy az egyben „nyúlta" Olive You Are Not Alone-ját (a saját neve alatt) és Sasha & Emerson Scorchióját, ami még a kevésbé „techno"-soknak is fel fog tűnni lévén előbbi kb. 4 éves, míg utóbbi kb. egy éves sláger... Azért talán ezen a szinten nem várnánk ilyen koppintást... mindegy, a Dedicated ezektől függetlenül hozza az elvárt szintet, csak már nem felfelé, hanem inkább (sajnos) lefelé, és egyre kommerszebb irányba mutat.

KARÁNYI - OKTOGON

Ízig-vérig magyar produkció, a szó nemes értelmében. Semmi kompromisszum, simán csak stílus, igényesség, bravó. Az ifjú tehetség, Karányi Dani debütáló albuma az Oktogon, amely a jazzes elemektől a komolyzenéig a tört ritmusokon át mindent felölel, a nyugat-európai gondolkodás szerinti jövő zenéje Magyarországon, tipikusan az, ami előbb tarol külföldön, és aztán jut vissza szülőföldjére, afféle „magyarunderground". Őszintén megmondom, csillogó szemmel hallgatom az albumot, annyira színes, annyira játékos, remek háttér- és szórakoztató zene. Élő példája a klasszikus (ill. hangszeres) és az elektronikus zene ötvöződésének, platinába.

ESSENCE

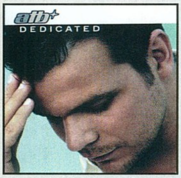
Rendhagyó módon nem hagyományos, lemezboltban kapható CD-ről írok most, hanem promóról, amelyet a szervezők az ország páratlan „űrhajójában", a modern tánczene fellegvárában, a Home-ban, ajándékoztak a belépő mellé ama bizonyos harmadik Essence bulin, január 18-án. A lemezt a hazai progresszív house és trance egyik nagy öregje, a keceli bulikról ismert Pöli mixelte (végre!) nagyon finoman és rá jellemzően. Mély érzésű, nagyon-nagyon építkező szettet vehetünk a kezünkbe a CD-vel, amely teljesen visszaadja az Essence hangulatát, és minden további külföldi Globalos társai mellé helyezhető. Az Essence estéket annak idején kifejezetten azért hoztak létre, hogy bebizonyítsák, megérett az ország arra, hogy a Home világsztárok nélkül is meg legyen töltve olyan jó arcokkal, akik a zene miatt és tényleg bulizni jönnek, a tiszta és igényes trance-világ jegyében. Az ötlet bevált, amit 3 sikeres buli után ez az ajándék CD koronáz, amely független mindenfajta kiadói kompromisszumtól, garantáltan azokat a számokat és úgy tartalmazza, amelyekre mi bulizunk, érdemes beszerezni, jó kezdeményezés. (ja és rajta van Depeche Mode – Free Love!!!)

FUTURE SOUND OF BUDAPEST 4.

Az ismert nemzetközi sorozat mintájára létrejött, hasonlóan ütőképes underground művészeket felsorakoztató válogatás, az FSOB, ha lassan is, de törve nem újabb részhez érkezett felkarolva 13 zenei kutató művészt, akik a műfaj jövőjéért alkotnak újat és újat, megalapozzák a jövőt, amire majd ráépül az over & over, egyszer. Az új lemez több, eddig a nagyközönség által ismeretlen művész munkáját tartalmazza, mint elődei, továbbra is szerteágazó. Sajátságos illata van, annyira érezhető rajta az alkotó vágy és a letisztultság. Mindenkinek ajánlom, aki kicsit jobban szeretne belemélyedni az elektronikus zenébe, és szeretné megismerni a magyar undert, azokat a tehetségeket, akik sokkal többet tesznek a műfaj fejlődéséért, mint egyes előtérben levő társaik (de hát ez sajnos törvényszerű:-()

SCOOTER - PUSH THE BEAT FOR THIS JAM

Hajaj, ez a roller megállíthatatlan, sosem fog megállni, a pénz nevű üzemanyag hajtja. A csapat, amely kifogyhatatlanul végigkíséri az elmúlt 10 évet, és csak úgy gyártja az újabb és újabb zenéket, sajátságosan egyszerű, ám annál sokszínűbb stílusában. Több tucat videoklip és sok-sok ön-remix után most itt egy újabb bőr ebben az „ilyenmindenfajtadupla" kompiláció démonjában. Két lemez, amely végül is „Best Of elmúlt pár év", egy remix kollekció, amely a legutóbbi stílusváltásuk óta történtekre fókuszál, felöleli az utolsó lemezek legjobbjait sok-sok, jellegzetesen „német" mixben, ill. jó pár live, azaz „unplugged á la Scooter" változatban. Mit mondhatok? Érdekes. Önálló anyagnak satnya, viszont rajongóknak alap, hiszen része a gyűjteménynek. A két - másolásvédelemmel megfejelt - korongon régi és kevésbé régi ismerőseink szólalnak meg átdolgozva: How Much is The Fish, Call Me Manana, Faster Harder Scooter, Posse, I Shot The DJ: ismerősek? Naná...



STRICTLY! JÁTÉK:

Nagyon szépen köszönjük a sok beérkezett megfejtést, a beküldők között (nyakba akasztós :-) VIP belépőket sorsoltunk ki!
Nevük a honlapunkon olvasható február 13-tól.

Szabó Dani
freeboy@buli.net / strictlynight.org

DisciplesII: Dark Prophecy

A Strategy First az első rész sikere után úgy döntött, hogy szembeszáll a Heroes sorozat hegemóniájával, s elkészítik a folytatást, amely minden tekintetben képes lesz felvenni a versenyt a 3DO remekművével. Az eredmény a napokban került a boltokba, s azonnal lenyűgözött mindenkit a szerkesztőségben. Körökre osztott stratégiában ilyen igényes grafikával még nem találkoztunk, ráadásul még a játékmenet is elképesztően el lett találva.

Command & Conquer: Renegade

Igaz ugyan, hogy a Renegade grafikája messze elmarad a mai trendek (Quake 3, Unreal Tournament) mögött, de ettől függetlenül a Westwood ismét olyan játékot hozott létre, melyre büszkék lehetnek. A játék főszereplője a sorozatból jól ismert kommandós, aki elsőként száll szembe a NOD hadigépezettel. Kalandjai során szinte az összes ismert C&C épültbe behatolhat, találkozhat a sorozatból ismert egységekkel, sőt még a világ járműveinek nagy részét is vezetheti. Vérbeli FPS, kár lenne kihagyni.

Salt Lake City 2002

A mormon fővárosban a napokban kezdődik meg a XIX. Téli Olimpia. E neves eseményt természetesen a játékfejlesztők sem hagyhatják szó nélkül. Az EIDOS kapta meg a jogokat a játékokkal kapcsolatos sportprogramok kiadására. Kicsit szkeptikusak vagyunk ezeknek a sportprogramoknak a minőségével kapcsolatban, reméljük, hogy most nem kell csalódnunk.

Nascar Racing Season 2002

Az autóversenyek megszállottainak valószínűleg nem kell részleteznünk a Nascar sorozat diadalútját. A négy rész legenda lett, s a Papyrus máris az ötödik epizód kiadásán gondolkozik. Az új játék a sorozat negyedik tagjára épül, csak éppen kicsit finomították a grafikán, valamint csiszoltak cseppet a hangzáson is. Rajongóknak kötelező darab, ott a helye a polcon a többi mellett.

TELJES JÁTÉK A KÖVETKEZŐ PC GURUBAN

KINGDOM UNDER FIRE GOLD (2 CD)

Valamikor 2001 márciusában jelent meg a koreai Phantagram új fantasy RTS-e, a Kingdom Under Fire. A játék fogadtatása meglehetősen vegyes volt, a 2D-s grafika felett kissé eljárt már az idő. A játékmenetet viszont már remek ötletek dobták fel, a készítők igyekeztek egy játékban összehozni a Warcraft és a Diablo legelőnyösebb tulajdonságait.
Volt azonban a játéknak egy óriási hibája, nevezetesen az, hogy nem lehetett küldetések közben menteni. Ezt a hiányosságot a novemberben megjelenő Gold változat orvosolta, továbbá új küldetések is helyet kaptak a lemezeken. A játékban nyersanyagokat bányászhatunk, hadsereget képezhetünk ki, a hőseink szintet lépnek, dungeonokat fedezhetünk fel, ahol hasznos varázstárgyakat találhatunk... A lehetőségek száma óriási, egyszer érdemes lesz végigjátszani.

**Gépigény: Pentium 200 MMX, 64 MB RAM, 900 MB HDD,
2 MB-os DirectX kompatibilis grafikus kártya**

MINDEN, amit csak a játékkonzolokról tudni érdemes...!

dreamcast
playstation
nintendo 64
playstation 2
gamecube
xbox

Játékismertetők, hírek, tesztek, előzetesek, végigjátszások, csalókódok!

108 oldal, kétoldalas A2-es poszter!

Keresd az újságárusoknál

996 Ft

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Mocsáry József (mocsy@vogel.hu)
Főszerkesztő-helyettes: Révhelyi Beatrix (lily@vogel.hu)
Játékrovat szerkesztő: Sashegyi Zsolt (sasa@vogel.hu)
Hardware szerkesztő: Harangozó Csongor (sbaron@vogel.hu)
CD szerkesztő: Környei Krisztián (chris@vogel.hu)
Tördelőszerkesztő: Laza (laza@vogel.hu)
Korrektúra: Kovácsi Barnabás (korr@vogel.hu)
Szerkesztőségi asszisztens: Balassa Tímea (pcguru@vogel.hu)
Grafikai koncepció és lapterv:
Cserháti Péter (peter@cserhati.hu)

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: pcguru@vogel.hu
A PC GURU honlapja: www.pcguru.hu

Kiadó
Kiadja a **Vogel Publishing Kft.,**
a **Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség**
(MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi Tel./fax: 350-8731
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Vogel Publishing Reklámiroda
Szakács Gábor
(06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Terjesztés
Terjeszti a **Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.**
és a
Magyar Lapterjesztő Rt.
regionális részvénytársaságai.

2000. II. félévi terjesztett példányszám
MATESZ által auditálva: 23019/hó

A MATESZ 2001. IV. negyedévi gyorsjelentése alapján a terjesztett példányszám: 24091/hó
2002. januári szám eladott példányszáma: 28399
A PC GURU e havi száma 30000 példányban készült.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó, Kerbolt Pál, Mura Eszter
telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 1646 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 7728 Ft (6 szám),
egész évre: 15456 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a **hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900),** átutalással a **HELIR 11991102-02102799** **pénzforgalmi jelzőszámra,** ezenkívül **Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.**

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3864 Ft (3 szám),
fél évre: 7728 Ft (6 szám),
egész évre: 15456 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás:
Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

COOLINK
THE Cooling Engine
A GARANCIA MINŐSÉG
III. GENERÁCIÓ
COOLINK HTT
• 2*20 lapkás alumínium hűtőborda vörösréz betéttel
• különlegesen kiképzett bordaprofil
• 2 darab 60*60*10mm-es ventilátor, 4700 fordulat/perc
• percnként 2*0,67m³ átforgatott levegő
• zajszint: ventilátoronként 36,8 dB(A)
• megfelel a CE, UL, TÜV és CSA szabványoknak
• 3 év garancia
Egy ventilátor meghibásodása esetén a rendszer továbbra is ellátja az eredeti specifikációkban megjelölt processzorok hűtését.
Bármilyen PPGA/FC-PGA/FC-PGA2 Intel processzorhoz, bármilyen AMD Duronhoz, maximum 1,4GHz-es AMD Athlonhoz (SocketA), maximum AMD Athlon XP 2000+ hűtésére
COOL122+ Socket370/462
CHIP HUNGARY BEST OF 2001
COOL122 Socket370/462
COOL111+ Socket370/462
COOL111 Socket370/462
COOL132+ Socket370/462
COOL132 Socket370/462
COOL142 Socket370/ Socket462
COOL402 Socket478
www.coolink.hu
COOLINK
THE Cooling Engine
Minden márkanév, logo és szlogen a megfelelő cég tulajdona. Minden jog fenntartva!

SAMSUNG

SyncMaster

DFX

A SyncMaster monitorokkal olyan élményekben lesz részed, amelyet eddig csak a fantáziád produkált! A tökéletes kép- és hangminőséget a HIGHLIGHT ZONE és MouScreen funkciók, illetve multimédiás hangszórók segítik. A sík felületnek és a megnövelt fényerőnek köszönhetően olyan borotvaéles, valósághű képet kapsz – használd akár szórakozásra, vagy mindennapi felhasználásra –, amelyhez mindig ragaszkodni fogsz!

HIGHLIGHT ZONE

MouScreen

Natural Color

HBC-Focus™

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™